PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStat

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

2004/7 (31)

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004

INTERVIU 005

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJIENOS 008

IŠ DIRBTUVIŲ 012

TEMA: ATARI 016

MĖNESIO ŽAIDIMAS 033

ONIMUSHA

RECENZIJOS 038

THE SUFFERING

VAN HELSING

DRAGENGARD

ATHENS 2004

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

KLASIKA 052

WARZONE 2100

IRGI ŽAIDIMAI 054

NAUJIENOS

MARIO VS. DONKEY KONG

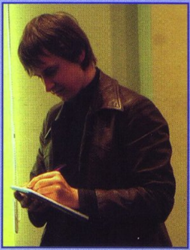
THIEF: DEADLY SHADOWS

PATARIMAI 061

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

GAME OVER 070

SVEIKI,



Na, atrodo, vasara vis tik atėjo ir leis pasidžiaugti bent paskutiniu savo mėnesiu. Rugpjūtis paprastai būna pats ramiausias žaidimų industrijos metas,— šiokios tokios atostogos visiems jos veikėjams, tačiau viskas tikrai nesustoja. Ypač aktyvus šis metas yra anglams ir škotams. Škotijos sostinėje, Edinburge, beveik visą mėnesį vyksta su žaidimais susiję renginiai ir nedidelės parodos, žaidėjai kviečiami išbandyti būsimuosius žaidimus, sudalyvauti viename ar kitame konkurse, žodžiu, Edinburgas kelioms savaitėms tampa Europos žaidimų sostine. Na,o po to, pačioje rugpjūčio pabaigoje, viskas „persimeta" į Londoną, ir per savaitę laiko iš ten Europa ir likęs pasaulis sužino pačias karščiausias naujienas. Šiemet ši dozė bus dvigubai didesnė, mat vienu metu vyks net dvi parodos – tradicinė ECTS ir naujoji, spėjusi privilioti pačius stambiausius leidėjus — Game Stars Live paroda. Taigi laukite labai įdomių ir intriguojančių naujienų.

Kitas dalykas, audrinantis vasarinę žaidimų pramonės ramybę ir atostogas – pranešimai apie būsimąjį PlayStation 3. Taip taip, atrodo Sony prakalbo ir apie tai, tiesa, labai trumpai, tepasakydama, kad naujoji konsolė bus oficialiai anonsuota per šių metų Kalėdas, o pirmą kartą pristatyta kitų metų E3 parodoje. Ities intriguojantys dalykėliai, ar ne? Pasistengsime „iškapstyti" kuo daugiau informacijos apie tai ir pranešti jums.

Na, o pas mus viskas daugmaž teka savo eiga. Šiame numeryje didžiausią dėmesį skiriame per pusę žaidėjų pasaulį skaldančiai Atari su „didžiuoju hitu" priešakyje. Praėjusį kartą šiek tiek atlaidžiai žiūrėjome į jos pokštus su ETM, tačiau dabar esame negailestingi.

Viskas, smagiai ir turiningai praleiskite likusį, reikia tikėtis, tikrą vasaros mėnesį. Mes taip pat jau pakuojame daiktus ir lėksime prie jūros, kad trumpam paliktume konsoles ir žaidimus namie, o vėliau vėl paruoštume jums naujos informacijos apie žaidimų pasaulį paketą.

RIČARDAS

16 ATARI

33 ONIMUSHA

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.564
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis: Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

SKAITYTOJŲ LAIŠKAI

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų dauginti monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kasnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

SVEIKI,

Šio mano laiško priežastis – Nijolito. Tiesiog negalėjau ramiai sėdėti, sudėjęs rankas, kai merga varo ant bernų! Manau, ji klysta, rėkdama ant žmonių (ant manęs taip pat), kurie tiesiog išsako savo nuomonę. Jei jai patinka Simsai, tai dar nereiškia, jog jie turi patikti visiems kitiems. Juk sakoma: „Kiek žmonių – tiek nuomonių", „Kiekvienas durnius savaip durniuoja" ir pan. Ne paslaptis, jog didžiąją žurnalo skaitytojų dalį sudaro senjorai. O senjoritų – mažuma. Taigi paklauskite vyro/vaikino/berniuko, ką jis mieliau rinktųsi: GTA: VC ar Simsus, GT3 ar Simsus, Tekken IV ar Simsus, ir manau, jog visais atvejais 90 % respondentų pasisakys ne už Simsus. Asmeniškai aš pats nieko prieš Simsus neturiu. Tiesiog mieliau rinkčiausi GTA:VC. Tarp Simsų ir GTA galima rasti labai daug panašumų: rūpinamės veikėjo gyvenimu, darbu, geresniu būstu, ieškome darbo, pramogaujame ir pan. Tiesiog visa tai pateikta skirtingu kampu, ir TIK žaidėjui spręsti, kas jam arčiau širdies, bei už ką jis mieliau mokės 200 (arba 20 :)) litų.

Beje berniukai–„geimeriukai" tikrai nemelavo sakydami, jog žaidžianti pana – jų svajonė. Tik čia iškyla pavojus, jog skoniai renkantis žaidimus išsikirs, ir jei leisite brangiajai, ji gali okupuoti „kompą", o to nelinkėčiau jokiam „geimeriui". Tačiau jei viskas gerai, o brangioji tokiuose žaidimuose, kaip Tekken IV ar GT3 lygiavertis priešininkas (nors tai LAAABAI neįtikėtina), tai būtų tiesiog nuostabu. Aišku, „kompas" neturi tapti draugystės pagrindu ir kasdienybe. Svarbiausia – jausmai.

Vagis

SVEIKI,

Rašau šį laišką, atsižvelgdamas į praeito mėnesio laiškus. Venom teisingai sako, kad dauguma „geimerių" buvo atstumti, nes jie daug laiko praleidžia prie įvairių platformų ar PC. Aš taip pat toks esu, daug lošiu „kompu" ir t.t. Bet su bendraamžiais sutariu. Dauguma žmonių galvoja, kad „geimeriai" — vaikai, bet tai netiesa. Viena problema yra tokia, kad Lietuvoje būdamas geru „geimeriu" „neužsikalsi babkių". Pvz. Europoje geri „geimeriai" tampa testuotojais ir t.t. Taigi išvada tokia, kad Veido žurnalas apsikvailino prieš visus.

Na, o dabar apie Nijolito laišką. Aš jai pilnai pritariu, kad Simsai yra geras „geimas", jūs pažiūrėkite į pasaulio topus. Visada rasite bent vienus Simsus. Apie Simsų ryta... Jūs klydote, labai klydote. Na ka, tai tiek norėjau pasakyti.

P.S. Bendraminčiai rašykite e-mail: agiscool@xxx.lt arba augustasz@xxx.lt

WOLF

LABAS VA,

Rašau jums pirmą kartą. Parašiau, nes po praeito mėnesio laiško pagaliau apsiribojau, ir išreiškiu savo nuomonę. Kiek žmonių — tiek nuomonių, tad ir man reiktų ją išreikšti (juk skaitytojų nuomonių dėka jūsų žurnalas klesti, tiesa?). Turbūt kiekvienas skaitantis šį žurnalą žino Venom. Tai žmogelis, kuris rašo apie didžiulę kompiuterių grėsmę žaidžiantiems. Pasak jo, dėl „kompo" kyla įvairios problemos ir t.t. ir panašiai. Pasikartosiu, jog kiekvienas gal manyti, ką jis nori, tačiau mano nuomone,– ne viskas tuose žodžiuose teisinga (neįsižeisk, kolega,– nieko asmeniško). Puikiai žinau tavo istoriją, ir kodėl tau tas „kompas" dabar nelabai prie širdies... Žinau ir tai, kad pergyveni dėl kitų žmonių, nenorėdamas, kad tai, kas buvo tau, netaptų jų problema (tai skirta ne tik Venom, bet ir visai plačiai auditorijai). Taip atsitinka dėl per didelio piktnaudžiavimo „kompu". Tačiau palaukite... Ar gali taip būti, jog žmogus, visą dieną nevalgęs, negėręs, nebendravęs su draugais, nedirbęs, ir su raudonom kaip braškės akim, vis dar loštų „kompu" ir vis tiek norėtų dar ir dar, ir dar. Štai ką aš turėjau galvoje. Mano ir Venom nuomonės šiuo atveju išsiskiria. Nejau žmogus, kuris jaučia, kad jam kažko trūksta, ar, kad reikia kuo greičiau griebtis veiksmų, nenorint tapti didžiausiu ligoniu, tiesiog sėdės ir žais toliau? Duosiu jums pavyzdžiu: pažįstu galybę žaidimų „manijakų",— nei vienas nė už ką neišsiskirtų su savo mėgstama konsole, bet kiekvienas išlenda į lauką, neapleidžia draugų ir pamokų. Visiems, turėjusiems „geimerio" liga, problema Nr. 1 buvo ar yra neutralumo neturėjimas. Kad ir kaip dievintum „kompą", jis tau negali būti svarbesnis už viską. Manau, kad „geimerio" liga ilgai netrunka, ir kad ir kaip vaidentųsi pultelis rankose, visi anksčiau ar vėliau ateina į protą, ir pamatę savo problemą bent jau sumažina žaidimo laiko normą per dieną ar imasi kitų priemonių. Taigi manau, jog žmonės, žinantys, kad su jais kažkas negerai ir nieko nedarantys, neegzistuoja, jie bent jau bando pagauti normalaus gyvenimo „siūlą". Bet ir dėl šito galite pasiginčyti.

Vėl trumpam grįžkime prie Venom laiško. Gal ir abejojau juo, tačiau kita vertus, kita jo mintis buvo tiesiog ekskliuzyvinė. Cituoju: „baisiausia tai, jog tėvai apsigauna ramiai išleisdami mus į mokyklas ir tikėdamiesi, kad esant bet kokioms problemoms, mumis pasirūpins mokytojai". Va čia tai tiesa, brol. RESPECT MAN! Nei mokytojai, nei draugai, nei giminės nesugebs tavęs palaikyti visada ir visur. Išlieka stipriausi – tai pats griežčiausias, bet teisingiausias gamtos įstatymas. Gal todėl, atstumtieji griebiasi tokių dalykų kaip kompiuteris – virtualus draugas. Nejučia turime dar vieną ligonį...

Na, šiame ilgame laiške tai būtų paskutinis sustojimas, bet dar šis tas man neduoda ramybės. Palaukit, jau greitai baigsiu. Turbūt prisimenate praeito numerio pažibą, Nijolito. Mergaitė visai be nuomonės. Pradėjo ji savo laišką — „šalin Simsų niekintojai", o baigė — „kokie jūs blogi, berniukai–„geimeriukai". Man nesuprantamas tavo begalinis Simsų šlovinimas. Oi, kažkas išniekino mergaitės mėgstamus Simsus, kas dabar bus? Ogi nieko! Man, pavyzdžiui, Metal Gear Solid – da best. Galvojate visiems jis patinka? Yra žmonių, nekenčiančių jo. Kas man iš to? Spjaunu. Jiem nepatinka, – man nei saldžiau, nei rūgščiau. Aš jo nestoju ginti. Žaidimų apskritai nereikia ginti. Kaip jau ir sakiau, lai kiekvienas turi savo nuomonę, jai jis nusistatęs prieš vieną ar kitą žaidimą, aš vis tiek nenustosiu jo žaist. Pvz., man nepatinka žmonių „pasinešimas ant" Counter Strike, man tai žaidimas be tikslo, ir man jis absoliučiai neįdomus, bet ar aš lendu kiekvienam į akis ir skelbiu, kad aš nežaidžiu CS, ar jūs galite patikėt? Ir jum siūlau nežaisti! Maždaug šitaip, ar ne? Tad brangioji, Nijolito, ir visi tie, kurie gerbia savo mėgstamus žaidimus, sakau, jog žaidimams užnugario nereikia — jie klesti ir be jūsų paramos.

P.S. Nenoriu, kad kas nors įsižeistų mano laiško dėka. Paprasčiausiai, pasinaudojau susiklosčiusia padėtimi šiame žurnale.

Hard Track

TARPUOSE TARP RAUNDŲ

2 dalis

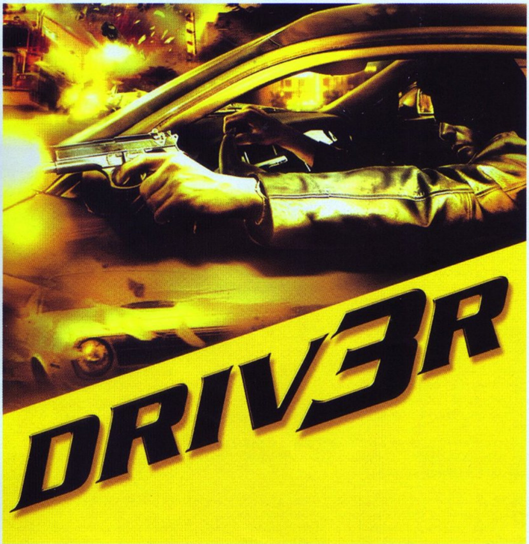
Interviu su Eidos kūrybos direktoriumi Ianu Livingstonu (Tęsinys. Pradžia 6nr.).

V.A.: Gerai Ianai, pašnekėjome apie piratus, žiaurumą ir priklausomybę nuo žaidimų, manau, laikas truputį praskaidrinti nuotaiką ir grįžti prie pokalbio apie jus.
I.Livingstone.: Sutinku...
V.A.: Kokią sistemą naudojate žaidimams, kokią pripažįstate labiausiai?
I.L.: Na, pažaisti tenka viskuo, kas šiai dienai yra, tačiau mano mėgiamiausios yra dvi PS2 ir PC. PlayStation'ą naudoju įvairiems nuotykių žaidimams, sportui, kai tuo tarpu su PC žaidžiu RPG, simuliatorius ir strategijas. Taip jau susiklosto, kad su PC žaidžiu kiek daugiau.
V.A.: Koks žaidimas jums įsiminė labiausiai?
I.L.: Jei kalbame apie kompiuterinius žaidimus, kažkodėl labai norėtųsi prisiminti 1970-ųjų Space Invaders. Visi buvo apsėsti šiuo žaidimu... Ko gero, būtent šis žaidimas ir nulėmė tai, ką aš veikiu gyvenime.
V.A.: Na, o ką žaidžiate dažniausiai?
I.L.: Dažnokai tenka žaisti savus žaidimus, tad su mielu noru pavaikau kokį Hitman'ą ar Deus Ex. Tačiau tai žaidimai ne man... O gal ne mano amžiaus žmogui. Noriu pasakyti, kad tapau kiek hm... ramesnis, ir dabar dienų dienas leidžiu su Championship Manager 4. Šis žaidimas yra milžiniškas ir be galo patrauklus. Ko gero, tai vienintelis žaidimas, leidžiantis kone idealiai simuliuoti futbolo klubo menedžerio darbą. Esu didelis futbolo fanas, taigi jaučiu neapsakomą malonumą „dresuodamas" savo komandą, rūpindamasis jos narių būkle ir t.t. Štai netrukus prasidės naujas futbolo sezonas, laukiu jo nekantraudamas, mėgstu žaisti CM4 ir mėginti simuliuoti tikrus įvykius.
V.A.: Mūsų konkurse šauniausiai žaidimo idėjai jūs atskirų prizu apdovanojote vieną iš dalyvių. Pakomentuokite savo pasirinkimą.
I.L.: Man arčiausiai prie širdies pasirodė idėja apie išlikimą džiunglėse su RPG elementais. Tiesą pasakius, ten buvo dvi labai panašios idėjos, tačiau vienoje jų buvo minimas snaiperis. Tai ir lėmė mano pasirinkimą. Snaiperio buvimas, labai smarkiai susiaurina žaidimą. Aš pats esu didelis džiunglių ir RPG mėgėjas, tad mielai sužaisčiau žaidimą su giliai išdirbta skill sistema. Na, žinote, pradžioje personažas nemoka nieko, tačiau ilgainiui kaupdamas patirtį jis mokosi išlikti: susikurti laužą, orientuotis erdvėje, pasigaminti maistą, vaistus ir t.t. Čia visai nebūtina kova ar žudymas.
V.A.: Ar idėja yra svarbiausias žaidimo komponentas?
I.L.: Žaidimas be idėjos privalo turėti kelis svarbiausius komponentus. Mano nuomone, tai yra technologijos, grafika ir „geimplėjus". Nei vienas iš šių komponentų nėra svarbesnis už kitus, tad mane stebina plačiai vyraujanti nuomonė, kad viską padaro grafika. Juk jei jus domina tik grafika, galite eiti į kiną arba žiūrėti televizorių. Šiuo metu žaidimų vystymąsi labiausiai stabdo technologijos, ta prasme,– mes vis dar negalime kurti to, ko norėtume. Ir vis tik technologijos raidos tempai išties džiuginantys. Žaidimai nuolat tampa vis interaktyvesni, o AI vis geriau protauja. Štai tokia ne visai suderinamų dalykų sintezė žaidimuose mane džiugina labiausiai. Juk norint, kad žaidimas būtų išties tobulas technologija,– menas ir dizainas privalo dirbti kartu. Kaip viena komanda. Kitaip nieko nebus.
V.A.: Taigi žmogus turintis tobulą idėją...
I.L.: Supratau, kur link suki (šypsosi). Tobulos ir tikrai patrauklios idėjos yra išties retas reiškinys, o iš to, ką pasakiau anksčiau, jau supratai, kad tik idėjos negana. Taigi žmogus, turintis tik tobulą idėją į Eidos akiratį pateks sunkiai. Didelėms kompanijoms vien tik idėjų paieška ir bandymas jas „prasukti" atsieina labai brangiai, taigi tai yra rizikinga. Didelės kompanijos tiesiog perka studijas, kurios savo ruožtu perka pavienes komandas, kurios savo ruožtu ieško pavienių talentų. Taigi turint tobulą idėją, reikia stengtis ją įgyvendinti, paversti ją bent pusiau baigtu žaidimu, ir tada kai kurios durys gali atsiverti.
V.A.: Ar tik ne šis reiškinys lemia masišką tęsinių „kepimą"?
I.L.: Galvojau, kad anksčiau ar vėliau ir apie tai paklausi... Iš dalies taip. Didelės kompanijos kuria daug tęsinių, ir kažkodėl daugelio nuomone, tai yra susiję tik su pinigais ir bandymu greitai uždirbti.
V.A.: Nejau yra kitaip?
I.L.: Be abejo! Na, būna tęsinių, kurie išties daromi tik dėl pinigų, tačiau tokie žaidimai dažniausiai išbrokuojami spaudos ir žaidėjų. Iš tiesų pagrindinis tęsinių kūrimo variklis yra kompanijų pastangos mažinti riziką. Dabar rinkoje tvyro labai aukšta įtampa, o konkurencija išties žiauri. Todėl jei kūrėjų komanda turi išties šaunių idėjų, komerciškai teisingiau jomis papildyti jau turimą žaidimą, nei kurti kažką naują. Tačiau ir tai dar ne viskas. Kai žaidimų rinkoje gimsta tokie fenomenalūs personažai kaip Lara Croft arba Hitman'as, tiesiog sunku juos užmiršti ir padėti „į lentyną". Kūrėjams smagu su jais dirbti, juos tobulinti iki begalybės. Tai, mano nuomone, labai reikšmingas momentas, apie kurį kritikai dažniausiai nutyli.
V.A.: Tačiau ar jums pačiam priimtina tai, kad rinkoje karaliauja vien tik pratęsimai? Ar tai nėra pabaigos pradžia inovacijų žaidimų pramonėje?
I.L.: Nemanau, kad tai kažkaip darys įtaką žaidimų rinkai. Juk tęsiniai graibstyte graibstomi, juk prie tam tikrų žaidimų prisiriša ne tik kūrėjai, bet ir žaidėjai. Na štai, kad ir Final Fantasy serija, nejau tu teigsi, kad jos pratęsimai simbolizuoja serijos pabaigos pradžią?
V.A.: Ehem... Na, čia jūs mane prigavot.
I.L.: Taigi, rinkoje didesnį sąmyšį ir nepasitenkinimą sukeltų serijos kūrėjų pranešimas, kad tęsinių nebus. Tiesa, FF serija nuo tradicinių tęsinių skiriasi tuo, kad tai nėra tiesioginė personažo nuotykių tąsa. Vis dėlto aš manau, kad tęsiniai gali ir turi būti kuriami tol, kol serija evoliucionuoja.
V.A.: Na, o kaip jūs žiūrite į klasikinių kūrinių prikėlimą antram gyvenimui? Asmeniškai mus neretai piktina tyčiojimasis iš klasikos. Ta prasme — atgaivinti dešimties metų žaidimai šiandien net ir naujame grafiniame apvalkale atrodo ir žaidžiasi prasčiau už savo Atari'nius prabočius.
I.L.: Žaidimai yra intelektualinė nuosavybė, tad nenuostabu, kad kažkas nori ja naudotis. Kažkaip komentuoti šio reiškinio nenorėčiau, tačiau galiu išsakyti savo nuomonę šių žaidimų kokybės atžvilgiu. Leidėjas, turintis tam tikrą franšizę (nors ir dešimties metų senumo), savaime aišku, ieško progų ją atgaivinti ir parduoti, juolab, jei tasai žaidimas prieš dešimtmetį buvo populiarus. Juk jo fanai paaugo, tačiau dauguma jų vis dar žaidžia ir kaip taisyklė skeptiškai žiūri į tai, ką vertina jaunimas. Tuo tarpu kūrėjai dirbdami su sena franšize trokšta kurti kažką naujo. Taigi nenuostabu, kad iš to kartais nieko nesigauna, mat nauja ir sena dera ne visada, o ir žaidėjams tuomet įtikti sunkiau, nes vieni trokšta naujienų, o kiti reikalauja, kad viskas liktų taip, kaip buvo prieš dešimtį metų.
V.A.: Pakalbėjome apie praeitį, o ką manote apie žaidimų ateitį?

I.L.: Hm... Na, artimiausia ateitis mūsų laukia jau mažiau nei už poros metų, kuomet startuos naujos kartos konsolės. Kaip taisyklė, tik startavusios konsolės savo galimybėmis pralenkia PC maždaug penkeriais metais, taigi šuolis į ateitį bus išties milžiniškas. Na, o tolimesnė ateitis priklauso online'ui, kuomet žmonės žaidimo metu galės nevaržomai bendrauti ir daryti viską, ką tik panorės.
V.A.: Ar pranašaujate Single Player žaidimų pabaigą?
I.L.: Jokiu būdu ne... Manau, žaidimai vienam žaidėjui išliks visada, nes daugeliui jie tikrai reikalingi tokie, kokie yra.
V.A.: Na, o mobiliosios technologijos?
I.L.: Šiandien mobilūs žaidimai vis dar nedidelis verslas. Tačiau jis sparčiai auga ir plečiasi, tad jo ateitis išties šviesi. Kol kas Eidos šiame versle aktyviai nedalyvauja, tačiau viešėdamas E3 rankose, laikiau PSP. Tai tikrai pasakiškas daikčiukas, ir manau, mes „susuksime" jam vieną – kitą šedevriuką.
V.A.: Labai jums ačiū už sugaištą laiką ir baisiai įdomų pokalbį. Gal pabaigai norėtumėte kažką palinkėti Lietuvos žaidėjams?
I.L.: Žinoma! Gyvenimas yra žaidimas, o žaidimai — gyvenimas. Žaiskite žaidimus ir neužmirškite, kad tai yra pramoga.

INFOGRAMES AKCIJOS KYLA DRIV3R DĖKA

Reuters agentūra praneša, kad pasirodžius trečiajai Driver žaidimo daliai Europoje, jo leidėjo, Infogrames kompanijos, akcijos pakilo 4%. Nepaisant kritikos bangos, veiksmo–lenktynių žaidimas „prasimušė" į visus britų chart'us, nustūmęs Harry Potter and the Prisoner of Azkaban pirmąją pardavimų savaitę. Priminsim, kad Didžiosios Britanijos rinkai priklauso iki 40% visų žaidimų pardavimų Europoje, todėl sėkmė šiame regione yra ypač svarbi. Analitikai pranašauja, kad visame pasaulyje bus parduota apie 3–4 milijonus DRIV3R kopijų.



STARCRAFT: GHOST KEIČIA KŪRĖJĄ

Tapo žinomos įdomios detalės po to, kai Blizzard Entertainment pranešė, apie taktinio veiksmo žaidimo Starcraft: Ghost pasirodymo perkėlimą į 2005 metus. Originaliame pranešime spaudai nė žodžio nebuvo pasakyta apie Nihilistic Software, studiją, atsakingą už žaidimo kūrimą — ir, pasirodo, neveltui. Esmė tame, kad ši studija yra pasirašiusi dar vieną kontraktą, kurio sąlygos numato, kad ji turi pradėti darbą prie naujo projekto per artimiausius mėnesius. Tokiu būdu Starcraft'o užbaigimui tiesiog nebelieka laiko. Perduoti žaidimo kūrimo procesą Blizzard nusprendė Swingin' Ape Studios kūrėjams, kurių paskutinis žaidimas Metal Arms: Glitch in the System susilaukė gan palankių įvertinimų (VA 02/2004 numeryje jį įvertinome 77 balais).

EIDOS NUOSTOLIAI

Leidėjas Eidos perspėja apie galimus nuostolius pagal einamųjų finansinių metų rezultatus. Pelno prognozės, skelbtos spaudoje dar prieš porą mėnesių, buvo klaidingos. Tai įvyko dėl kelių priežasčių — visų pirma dėl Shellshock: Nam '67 pasirodymo datos perkėlimo į rudenį; antra — žaidimo Hitman: Contracts pardavimai buvo ne itin sėkmingi. Eidos paskelbė apie tyrimų skyriui skiriamų investicijų didinimą ir apie naujų „strateginių alternatyvų" paieškas, kurių dėka kompanijos žaidimų sąraše turėtų atsirasti daugiau naujų, stambių pavadinimų.

KIEK KAINUOJA EA?

Šiomis dienomis žaidimų industrija vos ne tapo amžiaus sandėrio liudininkais — žiniasklaidos koncernas Viacom rimtai kėsinosi nusipirkti stambiausią žaidimų leidėją Electronic Arts. Pirkimas neįvyko tik dėl aukštos kompanijos vertės, kuri šiuo metu prilygsta 20 milijardų dolerių. Kaip pažymi analitikai, EA įsigijimo sandėris Viacom kainuotų ne mažiau kaip 30 milijardų dolerių. Viacom vykdantysis direktorius Samner Redstown pažymėjo, kad koncernas atsisakė šios idėjos dėl lėšų stygiaus.

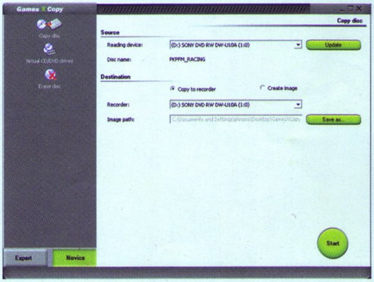
Viacom holdingas pasižymėjo beveik visose media industrijos srityse — jam priklauso MTV, CBS ir United Paramount Network. Tačiau elektroninių pramogų srityje Viacom kol kas nepristatytas. Akivaizdu, kad nesėkmė su EA nesustabdys media giganto ekspansijos į žaidimų sritį. Jau dabar Viacom kėsinasi į tokias žinomas kompanijas, kaip Midway, Activision (ji kainuos „vos" 3 milijardus JAV dolerių) bei Take-Two (1.5 milijardo).

KONAMI „FUTBOLO" PERGALĖ

Kompanija Konami teisme nugalėjo prancūzų nacionalinę futbolo federaciją (Federation Francaise de Football – FFF). Reikalo, kuris tęsėsi nuo 2001 metų, esmė buvo tokia: FFF atstovai apkaltino Konami savo prekybinių ženklų pažeidimais ir neteisėtu žaidėjų pavardžių bei atributikos panaudojimu žaidime Pro Evolution Soccer. Todėl jie reikalavo uždrausti šio žaidimo pardavimus Prancūzijos teritorijoje. Tačiau Konami padavė atsakomąjį ieškinį ir apkaltino FFF antimonopolinio įstatymo pažeidimu, kadangi pastaroji perdavė visas savo licenzijų teises Football France Promotion organizacijai. Todėl Paryžiaus apylinkės teismas patenkino japonų kompanijos ieškinį, ir leido pardavinėti Pro Evolution Soccer Prancūzijos teritorijoje be jokių apribojimų. Teismo bylos metu šis futbolo simuliatorius išaugo jau iki trečios versijos, o šių metų rudenį laukiama ketvirtoji dalis.

ŽAIDIMŲ INDUSTRIJOS GIGANTAI UŽPUOLĖ 321 STUDIOS

Net trys stambūs leidėjai — Atari, Electronic Arts ir Vivendi Universal Games į teismą padavė kompaniją 321 Studios, Games X Copy programos kūrėją. Ši programa leidžia kopijuoti originalius žaidimų diskus ir tuo pačiu metu atjungia antipiratinę apsaugą. Minėtos kompanijos skelbia, kad 321 Studios programa pažeidžia autorinių teisių įstatymą Digital Millennium Copyright Act. Paraiškoje jie vadina Games X Copy „piratavimo instrumentu, maskuojamu programiniu aprūpinimu, reikalingu bet kokiam žaidėjui", ir reikalauja sustabdyti programos pardavimus. Tiesą pasakius, šios smulkios kompanijos pavadinimas jau buvo minimas byloje dėl panašios programos, kopijavusios DVD diskus su filmais. Tuomet stambių Hollywood'o studijų prašymu Kalifornijos teismas uždraudė minėtos programos pardavimus.



SUDIE, SEGA!

Kokią ją mes pažinome daug metų... Neseniai atsisveikinome su Sierra Entertainment, dabar atėjo Sega kompanijos eilė. Sega padaliniai, visada buvę nepriklausomi, tarp jų Amusement Vision ir Hitmaker, uždarė savo svetaines. Tokie įžymūs kūrėjai, kaip Yuji Naka, Yu Suzuki ir Toshihiro Nagoshi, pareiškė apie norą palikti Sega ir įsteigti savas žaidimų kompanijas. Be jų Sega tikrai nebus ta Sega, kurią taip ilgai mylėjome. Verta tik pažymėti, kad šių keistų ir liūdnų sprendimų priežastimi tapo Sega susijungimas su Sammy. Pastaroji galvoja tik apie tai, kaip „prastumti" savo žaidimų automatus.

Oddworld Stranger

Ne per seniausiai žaidimų pasaulį pradžiugino žinia, kad naująji keistos ir baisiai populiarios *Oddworld* serijos žaidimą „priglaudė“ *Electronic Arts*. Iki šiol *Oddworld Stranger*, kaip ir pagrindinį žaidimo veikėją, gaubė paslapties šydas, tačiau *EA* pagaliau atskleidė keletą žaidimo detalių ir leido pažvelgti į pirmuosius vaizdus.

Žaidėjų, kurie iš naujojo *Oddworld* tikisi dar vieno platforminio galvosūkio, laukia didelis siurprizas. *Oddworld Stranger* keliauja Abe pramintu taku ir tampa intriguojančiu veiksmo žaidimu, siūlančiu visiškai kitokią *Oddworld* pasaulio perspektyvą. *Stranger* sujungia klasikinį, senovinį vesterno žanrą su keistu, unikaliu ir labai linksmu ankstesniųjų *Oddworld* žaidimų pasauliu.

Mažučių, „bjauriai“ gražių veikėjų taip pat nebėra. Svetimšalis (*Stranger*) yra didžiulis, nerangus humanoidas–pabaisa. Jis yra premijų medžiotojas, pasirenkantis taikinius pagal atlygio dydį. Svetimšalis bando surinkti pinigus operacijai ir išsigydyti neišaiškintą ligą. Deja, kol kas tiek ir težinoma apie šį paslaptingą heroją.

Žaidimo pagrindas, kaip galima suprasti, bus premijų medžiojimas. Stranger bus galima žaisti pirmojo ir trečiojo asmens perspektyva. Svetimšalis pradės žaidimą „plikomis rankomis“, tačiau ilgainiui gausime lanką, apie kurį suksis daug veiksmo. Reikalas tas, kad iš lanko šaudysime gyvais šaudmenimis – mažais vabalais ir kitomis būtybėmis, kurie gyvena šiame pasaulyje. Priklausomai nuo to, kokį padarą naudosime vietoje šaudmenų, atakos poveikis bus skirtingas. Pavyzdžiui, iššovus burunduką, mažutis padarėlis pritrauks priešo dėmesį, ir galėsite jį nuvilioti, kur jums patogu, o šovus iš skunko, priešai paklius į smirdančių dūmų bombą ir pradės smarkiai kosėti; apsiginklavus ir atakavus voru, priešai bus apipinti tinklais ir panašiai. Su savimi Svetimšalis nešios daiktą, kuris įsiurbs priešus vidun. Aukščiausią atlygį gausite, jei užsakovams pristatysite gyvus priešus.

Oddworld Stranger žada įnešti galingą gaivaus vėjo gūsį į šią ilgametę seriją. *Stranger* turėtų patraukti tiek *Oddworld* fanus, tiek netipiškų veiksmo žaidimų mėgėjus. Žinoma, teks palaukti iki kitų metų pradžios.

RUSIJA KITOJE VISATOJE

Kitoje visatoje Rusija yra U.R.R.S. – Jungtinė Raudonosios Žvaigždės Respublika (angliškai buvusios Sovietų Sąjungos pavadinimo trumpinys skamba USSR – „pagaunate“ kabliuką? Red.past.), kurią valdo diktatorius su galinga armija ir didžiuliu sunkių, futuristinių ginklų arsenalu. Toks yra The Red Star – populiaraus Archangel Studios komikso – pasaulis. O leidėjai, Acclaim, ruošiasi perkelti jį į PlayStation 2 konsolę (žinoma, jei sugebės susitvarkyti su savo problemomis ir nebankrutuos. Red. past.).

Stebina tai, kad Acclaim pasielgė ne taip, kaip būtų galima tikėtis iš kompanijos, kuriančios žaidimą pagal komiksą. Vietoje veiksmo–nuotykių, jie nusprendė palikti tik veiksmą ir išmesti visus tyrinėjimus bei galvosūkių sprendimus. Taigi mūsų laukia labai intensyvus žaidimas.

Žaidime valdysime tris Raudonosios Žvaigždės sukilėlius, kurie siekia sunaikinti visą Raudonojo Laivyno armiją ir patį URRS diktatorių, tikslų Stalino įsikūnijimą.

Ryškiausias URRS skirtumas nuo Rusijos tikrovėje toks, kad žaidime magija iš tiesų yra magija, o ne iliuzijų serija, sukonstruota Deivido ir kitų dėmesio ištroškusių žmonių :). Magijos paslaugomis naudojasi ir pati Raudonojo Laivyno armija – tam samdomi specialūs Burtininkai. Viena tokių yra ir Maja Antares, buvusi armijos burtininkė, dabar kovojanti sukilėlių pusėje.

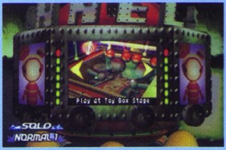
Be vieno žaidėjo The Red Star palaikys ir bendradarbiavimo režimą, kur du žaidėjai galės sustiprinti vienas kito atakas.

TOCA 2 PLAYSTATION 2 KONSOLĖJE

Džiugią žinią lenktynių gerbėjams ir *PS2* turėtojams pranešė *Codemasters*. *TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator* pasirodys *PlayStation 2* konsolėje! Gegužės pradžioje pasirodęs *Xbox* žaidimas išties atvertė naują lapą lenktynių žaidimų istorijoje, ir gretai jis bus prieinamas ir mylimausioje konsolėje.

TOCA 2 Xbox recenziją galėjote perskaityti penktajame *VA* numeryje, tad apie tai neplepėsime, o tik priminsime pagarbą keliančius skaičiukus: 33 čempionatai, 15 skirtingų lenktynių disciplinų, 52 trasos, 35 populiariausių markių automobilių. Laukiame spalio.

KEISTI JAPONIŠKI RITMAI



Amerikiečių leidėja *Mastiff* pranešė, kad išleis dviejų metų senumo japonų arkadinės muzikos žaidimą Technic Beat. Japonišką ritminį žaidimą sukūrė Arika studija (*Street Fighter EX*, *Everblue* žaidimai), tad tai yra dar vienas originalus muzikinio ritmo žaidimų žanro „išsukimas“. Iš tiesų, tai, ko gero, keisčiausia iki šiol matyta žanro apraiška. Žaidimo veikėjai — ančiasnapis ir didžiulis pliušinis meškiukas. Jie turi maklinėti izometrinėje, stačiakampėje erdvėje ir „gaudyti“ garso rutulius, kurie pasirodo šokant. Kažkokiu neaiškiu būdu sėkmingai pagavus rutulius, galima jais manipuliuoti ir kurti naujus garsus bei jungti juos į ilgesnes sekas.

Taip pat keista tai, kad visa muzika yra licencijuota *Namco*, tačiau nesitikėkite išgirsti Tekken ar *Soul Calibur* melodijų. Visa skambanti muzika yra permiksuoti klasikinių *Namco* žaidimų „gabalai“.

Kol kas *Technic Beat* anonsuotas tik Šiaurės Amerikos rinkai, tačiau reikia tikėtis, jog ir Europoje atsiras koks nors pakankamai pakvaišęs leidėjas, kuris leis ir mums pabandyti šį, galbūt, nepaprastą japonų šedevrą.

Sly 2: Band of Thieves

Sly Cooper buvo vienas įdomiausių praėjusių metų žaidimų, taip ir neįvertintas plačiosios publikos ir neparduotas dideliu tiražu. Nepaisant to, _Sony_ vėl žada mus pradžiuginti, suteikdama antrą šansą meškėnui–vagišiui žaidime _Sly 2: Band of Thieves_.

Sprendžiant iš kūrėjų pranešimų, tęsinys buvo planuotas dar nepasirodžius pirmajai žaidimo serijai, mat darbai prie *Band of Thieves* prasidėjo daugiau nei prieš pusantrų metų. *Sucker Punch* studija iki šiol sunkiai dirba pertvarkydama grafinį variklį, suteikdama Slajui visiškai naują išvaizdą, tobulindama priešų DI ir ruošdama žaidėjams didesnę vagies amato patirtį.

Linijinis pirmosios dalies žaidimas bus pakeistas atviromis aplinkomis, kurias Slajus galės tyrinėti. Kiekviename epizode reikės atlikti keletą mažesnių „darbelių", o po to imtis pagrindinės, stambios lygio užduoties. Daugumą smulkesnių užduočių Slajus atlieka pats, tačiau pagrindinėje kiekvieno epizodo vagystėje dalyvaus ir Murėjus su Bentliu. Žaidėjas be vargo galės persijungti iš vieno veikėjo į kitą. Žaidime išvysime ir pirmosios serijos meilutę Karmelitą, kuri ir vėl taps Slajaus meilės–neapykantos objektu.

Šį kartą svarbesnį vaidmenį žaidime atlieka kova — nebegalima išvengti kovų kaip pirmoje serijoje. Jei sargybiniai pastebės slidųjį meškėną, bėgantį gatvėmis, jie iškart puls plėšiką gaudyti. Sargybiniai gali atlikti beveik visus veiksmus, kuriuos moka Slajus, tad susidūrimų tikrai neišvengsite. Taigi reikės nuolat spręsti, kada ir su kuo kautis. Slajus atakuoja daug, bet silpnai, o Murėjus — lėtai ir galingai. Na, o Bentlis priešus puola „iš užnugario" – jis moka prisėlinti prie priešų ir ten pridėti bombų. Be to, pavojingose situacijose jam pagelbėja miego strėlytės, kuriomis jis „nuramina" priešus.

Reikia tikėtis, jog šį kartą Slajui pasiseks geriau, ir jis sugebės sužavėti ne tik originalius žaidimus vertinančius žaidėjus, bet ir platesnę publiką. *Sly 2: Band of Thieves* išvysime per šias Kalėdas.

GUNGRAVE PERSIKRAUNA

Prieš du metus išleistas veiksmo žaidimas Gungrave iki šiol išlieka vienu beprotiškiausiu ginklų siautulio darbų. „Paleidę“ chaosą, kūrėjai rankų sudėję nesėdėjo, o ėmė kurti tęsinį – Gungrave OD (Overdose) išleidimas jau patvirtintas Amerikoje ir laukia leidėjo Europoje (pirmąjį žaidimą išleido Activision).

Gungrave OD sugrįžta pirmojo žaidimo mafijozas – zombis ir bando neleisti Korsione šeimai panaudoti „Sėklą“, kuri leidžia valdyti pasaulį. Tikrai nežinome, ką visa tai reiškia, tačiau aišku, kad siužeto vingiais mūsų žaidimas nevargins, viskas bus paremta brutaliu ir beprotišku veiksmu. Žaidimą paįvairins ir du nauji atrakinami veikėjai: Juji Kabane – aklas kardininkas užsiūta burna ir Rocketbilly Redcadilac – roko žvaigždė.

Kad žaidime netruks aukščiausio žiaurumo veiksmų, byloja ir faktas, kad neužteks vien tik nužudyti priešus, juos reikės kuo stilingiau „išdarinėti“. Už geriausias mirties scenas gausite Mano taškus, kuriuos išleisite slaptų judesių ir galios padidintojų atrakinimui.

KARALIUS ARTŪRAS IŠ DIDŽIOJO EKRANO

Filmų–žaidimų banga tęsiasi. Šį kartą — tai filmas ir žaidimas, vėl perpasakojantis senąją Anglijos riterių istoriją *King Arthur. Konami* išleistame žaidime galėsime valdyti penkis filmo herojus: Lancelotą, Žineverę, Tristeną, Borsą ir patį Artūrą.

King Arthur „geimplėjuje“ bus *hack–and–slash* veiksmas: priešus niokosite ilgomis ir sunkiomis artimosiomis atakomis, o esant reikalui galėsite persijungti į tolimųjų atakų ginklus, tokius kaip lankas.

Įdomu tai, kad daug kovų žaidime vyks jojant arkliais. Čia mechanika iš esmės išliks ta pati, tačiau prieš priešus ant žemės turėsite didelį pranašumą, o kartais jums į pagalbą ateis bei priešus „pavaišins“ ir arklio kanopos.

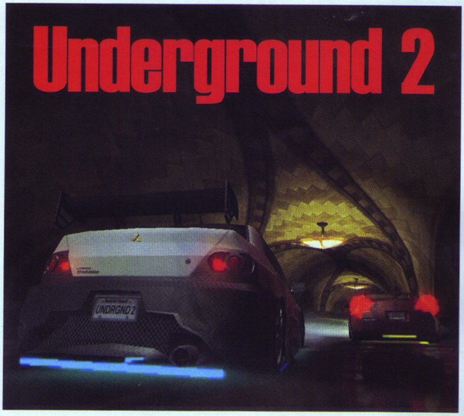
Lietuvos kino teatruose Karalius Artūras bus pradėtas demonstruoti rugpjūčio pradžioje, na, o *Konami* žaidimo sulauksime Kalėdų sezono metu.

TERORISTAI IR ŠNIPAI

Ir vėl teroristai... Tik palik juos rabėje, ir jie pavogs galingiausią biocheminį virusą ir pradės grasinti, jog juo užkrės nieko neįtariančią pasaulio žmoniją. Na, bent jau taip elgiasi teroristinė *Enigma* organizacija debiutiniame *Acces Games* žaidime *Spy Fiction*. Na, o jum, kaip jau tikriausiai ir atspėjote, reikės juos sustabdyti, naudojantis įvairiausiais šnipų metodais ir techniniais stebuklais.

Žaidime valdysime *Phantom Strike Force* padalinio agentus Bilį ir Šylą. Mūsų rankose bus įprasti šnipų įrankiai: kabliukai su virvėmis, mini kameros, slapti ginklai ir kiti daikčiukai. Tačiau įdomiausias, dar niekad nebandytas įtaisas, yra speciali kamera *3DA Cam*. Šis įtaisas įrašo ir pakeičia fizines charakteristikas, balsą ir netgi akių raineles į kito žmogaus, taigi atsiveria dar didesnės šnipinėjimo galimybės. Kūrėjai taip pat žada, kad pereinamosiose žaidimo scenose dažnai bus valdomi mini–žaidimai, o ne įprastos animacijos scenos.

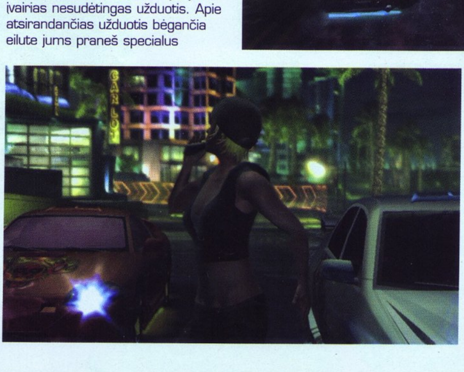
Need For Speed Underground 2



Neseniai Electronic Arts atstovai Redwood mieste (JAV), kur yra centrinė kompanijos būstinė, žurnalistams pristatė geriausiai 2003 metais pasaulyje parduodamo žaidimo tęsinį. Žaidimo prodiuseris Chuck Osieja teigė, kad Need For Speed Underground 2 bus tikras tęsinys, ir skaičius 2 pavadinime (o ne 1.5) visiškai atitiks savo reikšmę. Milžiniškas naujo žaidimo pasaulis bus net penkis kartus didesnis už tą, kurį matėme pirmoje Underground dalyje. Be to, numatyta visa eilė naujų režimų, licencijuotų mašinų, galimybių tobulinti ir modifikuoti savo automobilį, o PS2, Xbox, PC vartotojams — galimybė žaisti online. Žaidimas pradėtas kurti 2003 metų liepos mėnesį, ir pasaulio šviesą išvys šių metų lapkričio mėnesį.

Iš pradžių — apie naujo miesto dydį. Bendras trasų ilgis pirmoje dalyje sudarė 40 km; antroje, streaming DVD nuskaitymo technologijos dėka, kūrėjai sugebėjo sukurti miestą, kurio bendras trasų ilgis yra 200 km. Iš karto reikia pasakyti, kad važiuojant tokiu miestu, nematysite jokių Loading užrašų, nes duomenys iš disko bus kraunami realiame laike. Bendras trasų skaičius, kuriose bus įmanoma palenktyniauti, yra 150. Paminėsiu, kad tam, kad pereitumėte visą žaidimą, nereikės pereiti jų visų.

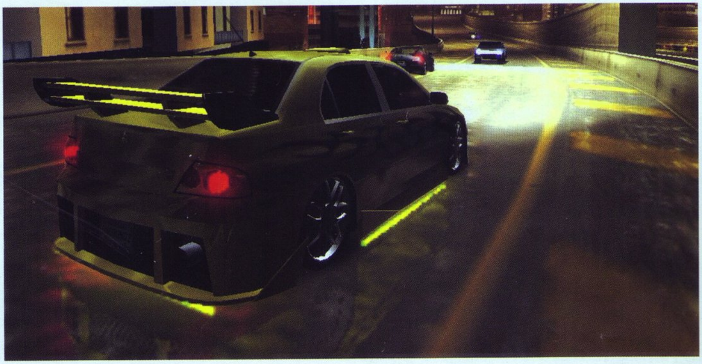
Vienas pagrindinių naujo žaidimo ypatumų — naujas exploration režimas, kuriame tiesiog ramiai važinėsite po miestą, ieškodami varžovų lenktynėms arba vykdydami įvairias nesudėtingas užduotis. Apie atsirandančias užduotis bėgančia eilute jums praneš specialus



peidžeris. Žinoma, gatvės bus pilnos kitų vairuotojų, skubančių savo reikalais. Gerai paieškojus, bus galima rasti ir specialias mašinas, prie kurių privažiavę, patobulinsite savo automobilį. Pagaliau, labai panašiai kaip ir GTA serijoje, žaidime bus eilė adventure elementų, pvz., paslėptos dalių parduotuvės, kuriose surasite ypatingus upgrade'us savo mašinai (o bendras modifikuojamų dalių skaičius yra apie 20). Iš viso tokių paslėptų parduotuvių žaidime bus

10. Suradus jas visas, ir turint pakankamai pinigų, galėsite atrakinti visas Need For Speed Underground 2 mašinas.

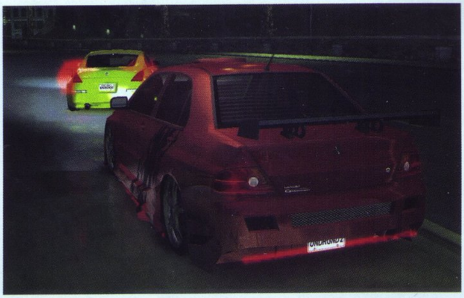
Visas veiksmas, kaip ir pirmoje dalyje, vyks naktį. Ponas Osieja tokį sprendimą argumentavo tuo, kad tikra varžybų, lenktynių dvasia pasireiškia tik naktį, ir Electronic Arts kūrėjų komanda stengiasi kaip įmanoma tikroviškiau tai atkurti. Be to, bus kintamos oro sąlygos. Tai reiškia, kad vienoje miesto dalyje gali smarkiai lyti, kitoje – šiek tiek, o trečioje iš vis nebus lietaus.



Praėjusiame žaidime dalinami stiliaus taškai bus ir čia, tik nuo šiol už įspūdingą važiavimą (drift'ai, šuoliai) gaunamus taškus bus galima iš kart paskirstyti realiame laike, t.y. važiavimo metu (pvz., laikinam greičio padidinimui).

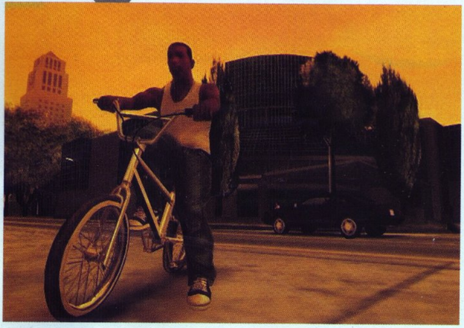
Pakankamai įdomiai atrodo ir multiplayer režimas (bus prieinamas visose žaidimo versijose, išskyrus GameCube), kuomet savo pačią geriausią mašiną–žvėrį galėsite perkelti į online pasaulį, ir jame susirungti su kitais, ne mažiau galingesniais automobiliais. Kol kas nėra nieko žinoma apie multiplatforminio online žaidimo galimybę, kuomet pvz. PC ir PS2 vartotojai galės susirungti vienoje trasoje.

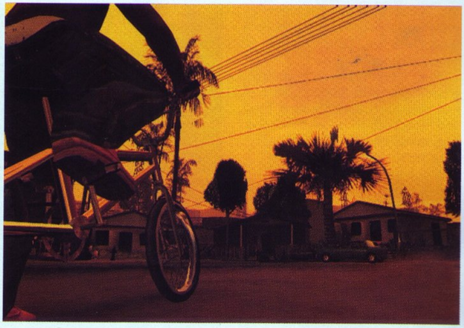
Apskritai viskas, kas parodemonstruota apie naują žaidimą — greičio jausmas, mašinų modifikacijos, milžiniškas miestas, kvapą gniaužianti grafika — atrodo ekstremaliai gerai. Taigi suspaudę kumščius laukiame vieno ambicingiausio 2004 metų žaidimo, savyje įkūnijančio geriausias Grand Theft Auto ir Need For Speed koncepcijas.



Kūrėjas	EA Games	Žanras	Lenktynės
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	Bus pranešta

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas





Grand Theft Auto: San Andreas

Grand Theft Auto: San Andreas yra bene labiausiai laukiamas šių metų PlayStation2 žaidimas. Norėdami padėti VA skaitytojams „nepaskęsti“ informacijos ir gandų apie šį superhitą „jūroje“, nusprendėme sukompiliuoti VISĄ šiuo metu apie žaidimą žinomą informaciją, kuri padės atsakyti į dažniausiai skaitytojų užduodamus klausimus.

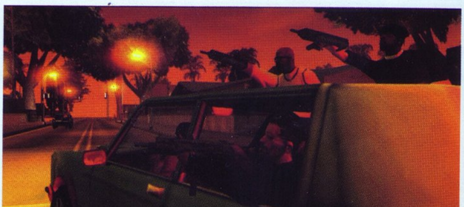
Taigi atsipalaiduokite, atsisėskite patogiau ir iš naujo pasinerkite į seniai pažįstamą bei tuo pačiu metu naują Grand Theft Auto pasaulį...

Klausimas: Koks bus žaidimo siužetas?
Atsakymas: Oficiali informacija šiuo klausimu kol kas pateikta tik San Andreas Interneto svetainėje.

Prieš penkerius metus Carl Johnson pabėgo nuo gyvenimo sunkumų San Andreas mieste, Los Santos rajone... San Andreas — tai miestas, kupinas neramumų, pavojingų gaujų, narkotikų ir korupcijos. Šiame mieste gyvenančios filmų žvaigždės ir milijonieriai iš visų jėgų stengiasi vengti dylerių ir gangsterių.

Dabar 90–ųjų metų pradžia. Carl sugrįžta namo ir randa nužudytą motiną, jo šeima krito į patį gyvenimo dugną, o visi jo vaikystės draugai taip pat artėja prie katastrofos.

Kuomet jis grįžo į savo gimtąjį rajoną, pora korumpuotų policininkų nepagrįstai jį apkaltino žmogžudyste. CJ dabar yra tiesiog priverstas stoti į teisingumo kelią vardan to, kad išgelbėtų savo šeimą ir grąžintų miestui gerą vardą.

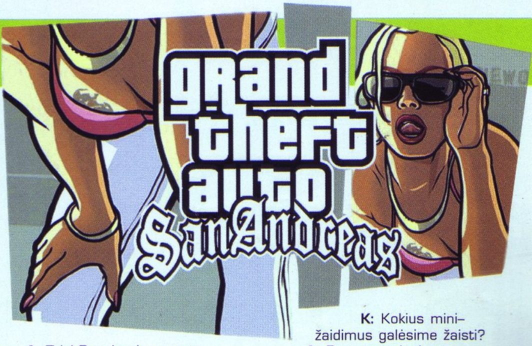


K: Kokie žaidimo veikėjai?
A: Šiuo momentu jų yra žinoma nemažai. Taigi:

Carl „CJ“ Johnson
Pagrindinis žaidimo veikėjas, gangsteris, valdomas keršto jausmo dėl savo nužudytos mamos ir jaunesniojo brolio.

Senasis Reece
Carl'o kirpėjas, jį CJ pažįsta nuo vaikystės.

Cesar
Paslaptingas veikėjas, atrodantis tarsi samdomas žudikas. Turi daugybę tatuiruočių ir savo asmeninį .45 kalibro pistoletą.



„Saldusis" Johnson
Orange Grove Families grupuotės lyderis, CJ vyresnysis brolis. Jis mano, kad būtent CJ kaltas dėl jaunesniojo brolio mirties. Tačiau nepaisant to, jis lieka ištikimas gyvam broliui ir padeda jam.

Brian Johnson
CJ brolis, nužudytas, kai jam buvo 10 metų.

Kendl Johnson
Carl'o sesuo, itin nesutarianti su vyresniuoju broliu.

Smoke
Įspūdingo kūno sudėjimo Orange Grove Families grupuotės narys, raktinė figūra gaujos susijungimo procese ir ilgametis Johnson'ų šeimos draugas.

Frank Tenpenny ir Eddie Polaski
Nešvariais darbeliais užsiimančių policininkų porelė, dėl kurių kaltės ir prasidėjo CJ nuotykiai San Andreas mieste.

Flats ir Ballas
Būtent šios grupuotės yra pagrindiniai Orange Grove Families konkurentai. Jie šiuo metu valdo San Andreas gatves.

K: Kokios mašinos bus žaidime?
A: Visos žemiau išvardintos transporto priemonės turės nemalonią savybę — rūdyti, jei jos bus paliekamos be priežiūros ilgam laikui :) Sąrašas dar nėra galutinis.

- Dviratis
- Kadilakas
- Custom Streetrod
- Cutlass Sierra
- Hatchback
- Sedanas
- Gremlin
- Sraigtasparnis
- Impala
- Old-School Muscle Car
- Old-School Pickup Truck
- Policijos motociklas
- Sunkvežimis
- Van

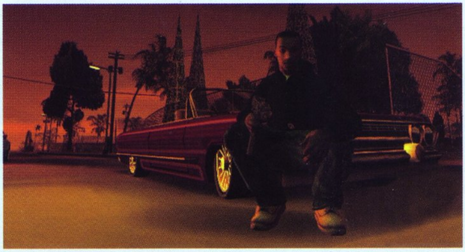
K: Ar miestas didelis, palyginus su ankstesniais?
A: San Andreas sudaro trys dideli miestai, tarpusavyje sujungti dykumomis, kalnais, upėmis, keliais ir t.t. Miestai sudaryti realių JAV miestų — San Francisco, Los Angeles ir Las Vegas pagrindu. Taigi geografiškai San Andreas už Vice City didesnis maždaug 5–6 kartais.

K: Kiek ginklų bus žaidime ir kokie jie?
A: Iki šiol nėra oficialiai patvirtinto sąrašo, tačiau jau žinome, kad tikrai bus:

- .45 kalibro pistoletai
- 9mm kalibro ginklai
- Šautuvas
- Uzi

Be to, bus galima naudotis dviem ginklais iš karto — po vieną kiekvienoje rankoje.

K: Kokiais naujais gabumais pasižymės CJ?
A: Pagaliau, ponios ir ponai, pagrindinis GTA žaidimo veikėjas galės plaukioti! Žinoma, ir nuskęsti taip pat:) Be to, bus patobulinti herojaus artimo mūšio įgūdžiai, pridėta galimybė samdyti NPC į savo grupuotę ir nešioti įvairius keičiamus kostiumus, taip pat gimnastikos salėje tobulinti savo įgūdžius tam, kad taptų stipresnis.



K: Ar bus Online arba standžiojo HDD disko palaikymas?
A: Oficialiai paskelbta, kad GTA San Andreas nepalaikys Online režimo. Dėl HDD kol kas nėra žinoma, tačiau įvertinus faktą, kad ankstesni serijos žaidimai pakrovinėjo duomenis iš DVD disko žaidimo eigoje be specialių Loading užrašų, galima manyti, kad HDD palaikymas, paspartinantis pakrovimą, nėra labai reikalingas.

K: Ar tai tiesa, kad Carl turės valgyti tam, kad išgyventų?
A: Taip! Dar daugiau,– per dažnas valgymas privers Carl'ą storėti, o tai neigiamai atsispindės kituose žaidimo aspektuose — pvz., ne visi NPC norės sekti paskui tokį storulį, ir apskritai veikėjo greitis sulėtės, jo judesiai ir smūgiai taps silpnesni. Atsikratyti nereikalingo svorio visada bus galima šiek tiek pasportavus.

K: Ar naujame GTA sutiksime senų veikėjų iš ankstesnių dalių?
A: Taip. Detalės nėra žinomos, tačiau kelis garsius vardus iš Liberty ir Vice miestų, tokius kaip Don Salvatore Leone, tikrai išvysime.

K: Kaip patobulinta taikymo sistema?
A: Ji labiau primins tą, kuri naudojama Manhunt žaidime. T.y. taikymo režime veiksmą matysime arčiau veikėjo peties, o dešiniji analogą naudosime preciziškam taikymui.

K: Kokius mini–žaidimus galėsime žaisti?
A: Bus etapų, kuriuose reikės šaudyti judančius objektus, sėdint judančioje mašinoje :) Be to, išlošti/pralošti virtualių pinigų galėsite, nuėję į kazino. Kai kurios šalutinės (bonus) misijos padės Carl'ui išvystyti gabumus, kurie labai pravers paskutiniuose, sudėtingose žaidimo siužetinėse misijose.

K: Ar galėsime pirkti pastatus?
A: Tikrai taip, ir tai vaidins svarbų vaidmenį naujajame žaidime. Taip, pvz., galėsite nusipirkti kazino ir valdyti jį, gaudami visas šios įstaigos pajamas.

K: Kokią muziką girdėsime važinėdami San Andreas gatvėmis?
A: Kiek žinome, San Andreas pristatys įvairių muzikos žanrų mišinį: išgirsime alternatyvinės muzikos, repo, metalo ir hip–hopo. Kadangi veiksmas vyks 90–ųjų pradžioje, visiškai nenuostabu bus išgirsti tokias tų metų garsenybes, kaip Guns 'n Roses, Vanilla Ice, NWA ir Beach Boys.

K: Kada žaidimas bus išleistas?
A: Europoje — spalio 22 dieną.

K: Ar ketinama išleisti San Andreas kitoms platformoms?
A: Šiuo metu žaidimas vadinamas PS2 ekskliuzyvu. Tačiau neatmetamos (ir sklinda gandai) PC ir Xbox versijų galimybės. Oficialiai niekas nepaskelbta, tad išlieka didelė tikimybė, kad tai ir liks tik gandai. Kita vertus, Vice City taip pat turėjo ilgiau išbūti tik PS2 exclusive ir ne taip greitai pasirodyti PC platformoje.

Kūrėjas	Rockstar North	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Take Two	Išleidimo data	2004–10–22

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

ATARI

018 Infogrames istorija

020 Driv3r 3

023 Risk: Global Domination

024 Transformers

027 .hack Part 2: Mutation

028 Naujienos

„Brendas“, arba kompanijos ženklas, dabartiniais super aštrios konkurencijos laikais yra viskas. Užtenka tik apsidairyti aplink ir pamatysite, kad jus supa žymūs ar ne tokie svarbūs ir stambūs „brendai“. Kalbant apie žaidimų industriją, be jokios abejonės, ilgą laiką stambiausias, galingiausias ir svarbiausias prekinis ženklas buvo iš trijų juostų sudarytas Atari ženklas. Ženklas, siejamas su industrijos gimimu; ženklas, sugebėjęs išpopuliarėti už industrijos ribų. Abejoju, ar galima išvysti top modelį, vilkintį drabužius su kokios nors žaidimų kompanijos logotipu (nebent, ji yra „geimerė“, ar dalyvauja kokiame nors žaidimų industrijos renginyje), tačiau marškinėliai su Atari logo bei kiti kompanijos aksesuarai smarkiai išpopuliarėjo, ir yra mėgiami iki šiol.

Tačiau kyla klausimas, dėl kokių priežasčių? Ar dėl to, kad Atari kūrė nepaprastai nuostabius žaidimus, ar tiesiog iš nostalgijos, „pasigavus“ retro mados bangą? Koncerto Anglijoje metu paauglių grupės S–Club 7 narys Polas Katermolas (Paul Cattermaul), vilkėjęs marškinėlius su Atari logo, sujaukė 70 000 žiūrovų mintis: „Kodėl jam patinka vokiečių speed–techno pamišėlių grupė Atari Teenage Riot?“. Štai tokia asociacija sieja šiandieninį jaunimą su didžiuoju vardu. Kai apie tai buvo paklausta Polo, šis išlemeno: „Aš išties nežinau, tačiau tikrai žaidžiau kompiuterinius žaidimus 1987–aisiais“. Kad ir kaip būtų, faktas yra aiškus — Atari ženklas ir vardas yra sugadinti, ir daugelio visiškai neteisingai suprantami.

Tokios dvejonės susuko ir Infogrames vadovų galvas, kai 2001–aisiais ši stambiausia Prancūzų leidėja nusipirko Hasbro Interactive ir tapo Atari vardo savininke. Kompanija nieko nelaukdama surengė apklausą skirtingų amžiaus grupių žmonėms Amerikoje, Anglijoje ir Prancūzijoje, klausdama, ką jiems reiškia Atari. Rezultatai buvo tokie, kad 20–ies, 30–ies metų žmonėms Atari reiškia svajingą nostalgiją, o jaunesni žaidėjai tik žinojo šį vardą, bet jokio emocinio ryšio neturėjo. „Tikslinė auditorija šiandien nejaučia aistros Atari „brendui“,– ne taip kaip 30–mečiai. Todėl ankstyvųjų dienų „brendo“ vertybės neturi jokios realios reikšmės šiandieniniams žaidėjams“, — patvirtino Infogrames marketingo viceprezidentas Laris Sparksas (Larry Sparks). „Taigi, tai mums suteikia galimybę — o tai labai retai atsitinka gyvenime — visiškai iš naujo atrasti ženklo vertybes dabartiniam „brendui“, nostalgiškam „brendui“. Tai didžiulis iššūkis — iš naujo atrasti šias vertybes šiandienos žaidėjams, kurie neturi jokių ryšių su aštuntuoju dešimtmečiu“.

INFOGRAMES

Kokį sprendimą tuomet priėmė Inforgames vadovai, visi žinome. Nuo tada praėjo jau daugiau nei du metai, ir naujoji Atari jau spėjo „įsibėgėti“, vienaip ar kitaip pasižymėti žaidimų industrijoje ir įgauti pakankamai svorio. Temos puslapiuose ir pakalbėsime apie kompanijos pasiekimus, stambiausius dabartinius produktus (juk sulaukėme Driv3r!) ir ateities planus. Bet kol kas grįžkime į praeitį.

Kadangi iš senosios Atari likę — tik „logas“ ir „ore sklandanti dvasia“, perbėkime per Infogrames istoriją (apie klasikinę Atari daug kalbėjome ir kalbėsime istorijos puslapiuose). Taigi, pradedam.

1983: Bruno Bonelis (Bruno Bonnell) ir Kristofas Sapetas (Christophe Sapet) įkuria Infogrames. Jie leidžia ir platina mokomąją programą – žaidimą Le Cube Informatique, kuris parduodamas išties nemažu, 60,000 kopijų tiražu, ir nustato standartą ateities mokomiesiems žaidimams.

1985: Infogrames savo logotipui panaudoja gyvūną – šarvuotį, simbolizuojantį ilgą gyvenimą.

1987: Inforgames įkuria padalinį Infogrames Tlmatique, skirtą kurti ir leisti žaidimus interaktyviems videotex tinklams. Taip pat įkuriama Infogrames Multimedia, kuri kuria ir leidžia interaktyvius žaidimus konsolėms, PC, CD-I ir CD-ROM.

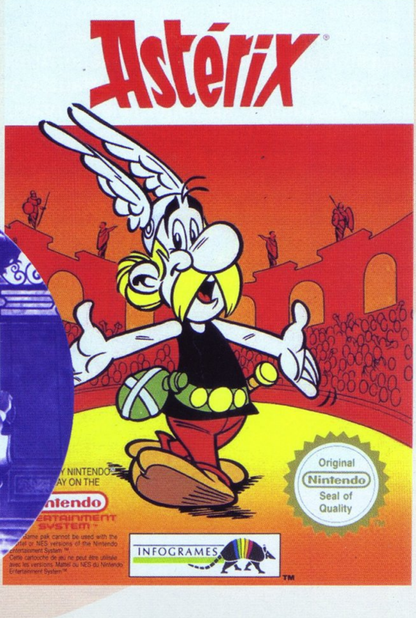
1988: Infogrames platina žaidimą Sim City, kuris buvo šiltai priimtas tiek kritikų, tiek žaidėjų, ir tapo labai populiarus. Pirmasis žaidimas, leidęs žaidėjui sukurti ir valdyti miestą, tampa geriausiai parduodamu metų darbu.

1990: Infogrames gauna Nintendo gamybos licenciją NES ir Game Boy sistemoms.

1992: Pasirodo pirmasis žymiosios Alone in the Dark serijos žaidimas. Kompanija praneša apie praėjusiais finansiniais metais gautas 77,6 milijonų Prancūzijos frankų pajamas.

1993: Infogrames užtvindo pasiūlymai iš Paryžiaus Second Marche akcijų biržos.

Kompanijos akcijų poreikis viršija pasiūlą stulbinančiu koeficientu — 530 prie 1 (pareikalauta 61 milijono akcijų, tuo tarpu tuomet buvo išleista tik 115 000). Kompanija, išleidusi naujas akcijas, užsitikrina kapitalą augimui ir naujų produktų vystymui. Pasirodo pirmasis Asterix žaidimas, iš karto iššokantis į poziciją „numeris 1“ tarp geriausiai Europoje parduodamų kartridžų. Parduodama 2,4 milijono Asterix kopijų.



1994: Infogrames plečiasi ir įkuria dar du padalinius: Infogrames Entertainment Benelux Briuselyje ir Infogrames Entertainment GmbH Kelne, Vokietijoje (kartu su CLT, pirmaujančia audiovizualinės industrijos kompanija Europoje).

1996: Infogrames įsigyja britų leidybinę kompaniją Ocean Software. Tai leidžia praplėsti Infogrames asortimentą tiek pavadinimų atžvilgiu, tiek geografiškai. Kompanijos pajamos pakyla iki 377 milijonų frankų.

INFOGRAMES

1997: Philips Media perkelia savo multimedia leidybos ir platinimo veiklą į Infogrames. Taip prancūzų kompanija tampa pirmaujančia žaidimų kūrėja, leidėja ir platintoja Europoje.

1998: Kompanija gauna Warner Bros Looney Tunes licenciją, pagal kurią sukuriami penki žaidimai su populiariausiais animaciniais veikėjais.
Infogrames ir prancūzų TV kanalas Canal+ įkuria pirmąjį TV kanalą Europoje, skirtą video žaidimams. Kompanija pasirašo išskirtinę licencinę sutartį su Nike, pagal kurią per tris metus privalo sukurti septynis žaidimus su Ronaldo ir Brazilijos nacionaline futbolo rinktine. Kompanijos pajamos pasiekia 1,5 milijono frankų.

1999: Infogrames įsigyja didžiąją dalį Australijos žaidimų platinimo kompanijos Ozisoft akcijų, ir taip tampa pirmaujančia kompanija Australijos interaktyvių žaidimų rinkoje. Po sėkmingo bendradarbiavimo su Canal + Multimedia, Infogrames įsigyja pusę šios kompanijos akcijų.
Infogrames įsigyja dar keletą kompanijų: britų kompaniją Gremlin, australų Beam, sporto ir veiksmo specialistus Amerikoje Accolade bei vieną iš didžiausių jų leidėjų GT Interactive.

2000: Dar keletas pirkinių: Kanados kompanija Den-O-Tech, JAV kompanija Paradigm Entertainment. Tai pat pradeda bendrą veiklą su Japonijos kompanija Hudson Soft.

Pasirodęs Driver 2 per dvi savaites parduodamas dviejų milijonų tiražu. Kompanijos pajamos per metus pasiekia 520 milijonų eurų.

2001: Infogrames gauna kelių stambių japoniškų žaidimų platinimo teises Europoje: Final Fantasy IX ir Digimon.

Kompanija įsigyja Hasbro Interactive ir tampa antra pagal dydį leidėja JAV ir viena didžiausių leidėjų pasaulyje. Infogrames vykdo intensyvų įvairių populiarių licencijų pirkimą JAV.

Spalį kompanija oficialiai paskelbia iš naujo atrasianti Atari „brendą".

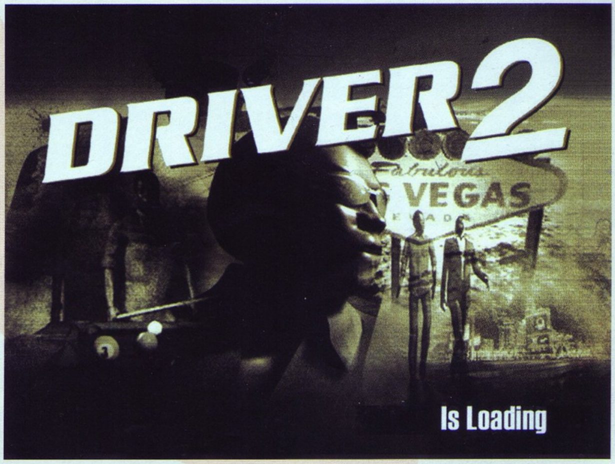
2002: Kartu su Namco „paleidžia" sėkmingą Game Boy Advance žaidimų liniją Europoje ir Australijoje. Kompanija įsigyja Eden Studios, vieną iš geriausių Europos kūrėjų konsolėms, automobilių ralio simuliatorių ir veiksmo žaidimų specialistę.

Gegužę paskelbia apie Shiny Entertainment įsigijimą, kartu gaudama teisę leisti žaidimus pagal The Matrix licenciją.

Vokiečių režisieriui Uve Bollui ir jo kompanijai parduoda teisę kurti Alone in the Dark filmą.

2003: Parduoda MacSoft verslo padalinį Destineer kompanijai. Driver frančizės kino licencija parduodama Constantin Film studijai.

Gegužės mėnesį Infogrames oficialiai pervardinama į Atari.



Driv3r

LEGENDA GRĮŽTA!...

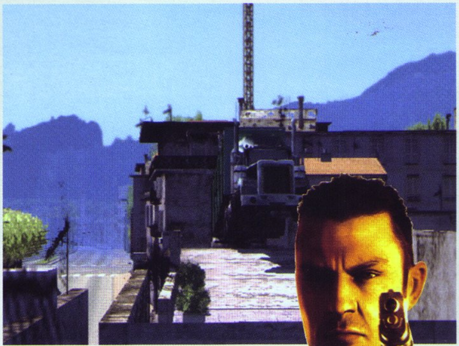
■ KŪRĖJAS: REFLECTIONS | LEIDĖJAS: ATARI | DATA: 2004-06-25 | ŽANRAS: VEIKSMO

TAIGI, KO GERO SULAUKĖME TO, KO LAUKĖME NE VIENERIUS METUS. DRIVER SERIJA GRĮŽTA Į ŽAIDIMŲ EKRANUS, TIK ŠĮ KARTĄ NE SENOLĖJE PSONE DĖŽUTĖJE, O NAUJOS KARTOS KONSOLĖSE. KŪRĖJAI TURĖJO VELNIŠKAI DAUG LAIKO, KAD GALĖTŲ SUKURTI ŠĮ ŽAIDIMĄ, IR, BE ABEJO, VISI, KAIP IR AŠ, TIKĖJOMĖS DAR VIENO SUPER ŽAIDIMO. KĄ GI, JIS — JAU ČIA, TAD REIKIA PADARYTI IŠVADAS.

ID

Driv3r seriją galima pavadinti viena sėkmingiausių iš kada nors gyvavusių. Pirmosios dalys, o ypač pirmoji, visam pasauliui padarė milžinišką įspūdį: nenutrūkstamas veiksmas valdant automobilį, nutrūktgalviški nuotykiai, įspūdingo dydžio miestas, kurį galėjome nevaržomi tyrinėti, negailestinga policija, kuri už bet kokį nusikaltimą taranuodavo mūsų automobilį, nemąstydama apie savo pačių saugumą. Taip, tai buvo nepakartojamo „senuko", PSone, eros laikais. Bet tada buvo kiti laikai, kuomet GTA dar „gyveno" 2D erdvėje, o kiti GTA pakaitalai buvo beveik neįsivaizduojami. Tačiau šiame technologijų amžiuje nieko nebestebina galimybė mėgautis erdviais miestais, vaikščioti pėsčiomis bei vairuoti automobilį tame pačiame žaidime. Žaidėjai nori vis daugiau, didesnių galimybių. Kuomet vienas žaidimas pademonstruoja tai, ko žaidėjai dar nebuvo matę, antrą kartą daryti tą patį būtų klaida, todėl kūrėjams nuolat tenka kelti kartelę aukštyn, norint karaliauti žaidimų rinkoje.

Atari... Šis vardas neabejotinai žinomas kiekvienam, net ir mažai besidominčiam žaidimų pasauliu. Šis vardas — vienas seniausių, iki šiol gyvuojančių, žaidimų kūrėjų vardų. Šis vardas smagina jau nebe pirmą žaidėjų kartą, ir, tikriausiai, ne paskutinę. Tačiau ilgą laiką žaidimų pasaulį garsinusi Atari kompanija pradėjo „šlubuoti". Keletas paskutiniųjų Atari projektų susilaukė išties nemažai neigiamų kritikų vertinimų. Vienas iš pavyzdžių — Enter the Matrix. Tai turėjo būti ambicingas projektas, tačiau, kaip parodė praktika,— tai eilinis žaidimas, su nemažai paliktu neapdirbimo klaidų. Žinoma, pasinaudojus garsia filmo licencija bei puikia reklama, Atari šiuo projektu visgi



pavyko „nuskinti" milžinišką pinigų sumą. Driv3r taip pat buvo anonsuojamas kaip ambicingas projektas, kuris buvo nuolat reklamuojamas bei giriamas, bet jau kūrimo metu daugelis nerimavo, kad tai bus dar vienas nevykęs Atari žaidimas, kuris turės garsų pavadinimą ir sukraus kompanijai dar vieną krūvą pinigų. Mintis, kad pagrindinis „geimplėjus" išliks toks pat, kaip ir ankstesnėse dalyse, kėlė nerimą, kadangi išlaikyti tai, kas buvo geriausia PSone laikais, ko gero, būtų milžiniška klaida, žinant kokios technologijos vyrauja šiuolaikiniame žaidimų pasaulyje. Taigi, žaidimas jau išleistas, ir galiu teigti, jog išankstinis nerimas pasitvirtino. Driv3r — nevykęs projektas. Jei tai jus supykdė, galite versti žurnalą tolyn, tačiau jei vis dar norite sužinoti tiesą apie šį žaidimą, tuomet skaitykite toliau.

Driv3r žaidime valdome policininką Taner'į, kuris įsivelia į automobilių vagysčių tinklą, apsimesdamas „blogiuku", bei bando išnarplioti, kas jas vagia ir kas yra šių prabangių „ratų" pirkėjai. Siužetas gan įdomus, o pagrindiniai siužeto vingiai parodomi puikiai sukurtuose FMV filmukuose. Bet to negana, kad žaidimą būtų galima vadinti geru — perkėlus vaizdą iš FMV į žaidimą viskas atrodo gan juokingai, kai iš super kokybės patenkame į neryškų bei blankų Driv3r pasaulį, kuriame per varikliuko sukamus filmukus net žmonės nemoka be trūkčiojimų bei juokingų fizikos „bugų" įlipti į automobilį (Ech, o jau manėme, kad praėjo tie laikai, kai tekdavo nuolat emociškai

„šokinėti" žaidžiant tarp daug kokybiškesnių animacijų ir paties žaidimo. Vis tos Atari ambicijos. *red past.*).

Kaip ir pridera Driver serijos žaidimui, Driv3r pagrindinis atliekamas veiksmas — automobilio valdymas. Automobilio valdymas gan standartinis ir mažai pakitęs nuo ankstesniųjų Driver serijos dalių. Malonu, kad trečiojoje serijos dalyje atsirado motociklai bei vandeniu plaukiojančios transporto priemonės, nors tai taip pat nėra naujovė, nes ją seniai įgyvendino Rockstar „stovykla".

Automobilinės scenos yra vienos iš geresnių žaidimo vietų, kadangi visas veiksmas, vykstantis „ant kojų", atrodo tragiškai: Taneris bėgioja lyg kengūra, ginklų pasirinkimas gan standartinis, ir trūksta įvairumo. Malonu tai, kad mūsų valdomas herojus turi galimybę plaukioti: išvažiavęs iš plento ir nukritęs į vandenį, jis nemiršta, o tiesiog iššoka iš mašinos ir plūduriuoja vandenyje (Che, spėjo „išmokti" anksčiau nei būsimasis GTA:SA herojus ;) žr. Iš Dirbtuvių. *red.past.*).

Priešų DI, ko gero, vienas bukiausių, kokius teko matyti — jie nuolat stovi vietoje ir šaudo į mus, kai tik mes atveriame kambario duris. Jie niekada nenustebina mūsų ir LABAI retai puola iš pasalų. Dažniausiai mums patiems reikia išbėgti į kambarį ir ieškoti, kurioje vietoje jie yra. Valdant mašiną, situacija ne ką geresnė, nors nėra tokia tragiška, kaip vaikščiojimas pėsčiomis: visi "blogiukai" ir policija niekad neišlipa iš mašinos, kad mus sustabdytų, o tiesiog visu greičiu rėžiasi į mus. Taip, kadaise, pirmose Driver serijos dalyse, tai buvo puiku, bet palaukit, praėjo 4 metai, ir tokie neprotingi priešai atrodo išties juokingai. Stebina tai, kad kartais jie net sugeba pastatyti užtvaras :).

Misijos žaidime neįvairios ir gan nuobodokos, o kai kurios ir visiškai kvailos. Dažniausiai tenka gaudyti kokį sprunkantį blogiuką ar brautis į kokią nors patalpą ir naikinti būrius kvailų, beveik nejudančių priešų. Žinoma, yra ir nestandartinių misijų, bet jos visos tokios juokingos ir sveiku protu nepagrindžiamos, kad nemanau, jog verta apie jas net užsiminti. Vienintelė palaima, kad dažnai pasibaigus misijoms ar prieš jų pradžią parodomi įspūdingai sukurti filmukai, kuriuos pažiūrėjus, sunku suvokti, jog juos sukūrė tie patys žmonės, kaip ir patį žaidimą.

Driv3r siūlo ne vien siužetinės linijos režimą, bet ir keletą niekam neįdomių bei morališkai „pasenusių" mini–žaidimų, pavyzdžiui, mašinų gaudynes ir kitas mažai ką dominančias rungtis. Bene labiausiai mane sudominęs režimas — Take a Ride, leidžiantis rinktis vieną iš trijų milžiniškų miestų, automobilį bei paros laiką. Žaidžiant šiuo režimu, galima labiausiai atsipalaiduoti ir nesinervinti dėl nuolatinių žaidimo „bugų". Kadangi miestai išties milžiniški, juos gan įdomu tyrinėti ir ieškoti visokiausių nematytų aplinkų, „rampų" ar kitų niekelių, vogti įvairiais mašinas bei jomis eksperimentuoti.

Žaidimo grafika bei garsai išties labai prasti. Vienintelis pagirtinas žaidimo aspektas yra automobilių detalumas bei jų deformacijos lygis. Visus automobilius galima labai įspūdingai sudaužyti, deformuoti bei be gailesčio gadinti, daužant stiklus, prakiurdant padangas ar dar kitaip niokojant. Muzikos praktiškai nėra: viskas, ką girdime, yra vieno takto melodija, kartais pasikeičianti į kitą ritmą. Vienintelės vietos, kur girdimos dainos, yra FMV intarpai bei pradinis meniu. Viena iš grubių žaidimo klaidų yra gan nenuspėjamas FPS, kuris kartais nukrenta iki ypač žemo kadrų sekos greičio, ir atrodo taip, lyg žaistume senuku PC. Tačiau vienas baisiausių žaidimo minusų — Draw Distance problema. Žaidimo variklukas tolumoje esančius objektus atvaizduoja low-poly režime (naudoja mažai poligonų), o kai kuriuos objektus (medžius, stulpus, iš priekio atvažiuojančias mašinas) atvaizduoja likus keliom sekundėm iki privažiavimo prie jų, ir tai kartais baigiasi autoavarija arba dar blogiau — Mission Failed. Dar viena bėda yra ta, kad kartais lekiant dideliu greičiu, varikliukas nespėja atvaizduoti low-poly objektų. Mažas matomumas — vienas esminių žaidimo minusų, kuris ne kartą sutrukdo veiksmo eigą, tačiau ir be jo žaidime yra daug fizikos klaidų. Būtų galima pasakoti ir pasakoti apie žaidimo klaidas, bet tai nieko nebepakeis.

Taigi, nors buvo žadama, jog Driv3r taps nuostabiu „perliuku" šiuolaikinėje žaidimų rinkoje, jis tapo tiesiog eiliniu „nevykėliu". Atari toliau kaupia pelną iš nevykusių projektų garsiais pavadinimais, taip gadindama savo firmos įvaizdį. Kompanija drąsiai paleido į prekybą 2,5 milijono šio žaidimo kopijų ir sprendžiant iš įvairių topų, jie juos parduos. Ką gi, įdomu, ar dar ilgai mes, žaidėjai, tikėsime tokiais Atari pažadais ir triukais.

SIUŽETAS 60
FMV filmukų lygis labai aukštas, siužeto idėja gan originali, bet visa tai žaidimo metu atrodo tiesiog juokingai.

GARSAS 40
Nedarantis jokio įspūdžio.

MUZIKA 30
Nesusipratimas.

GRAFIKA 60
Puiki mašinų detalizacija bei deformacijos lygis, bet visa kita - visiškas šlamštas.

VALDYMAS 70
Nėra labai patogus.

IŠVADA
Dar vienas "išpūstas burbulas", sproges po išleidimo. Pagerbkime jį tylos minute...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 55

Risk: Global Domination

STALO STRATEGIJA EKRANE

■ KŪRĖJAS: CYBERLORE STUDIOS | LEIDĖJAS: ATARI | DATA: 2004-07-09 | ŽANRAS: STRATEGIJA

RISK NEABEJOTINAI YRA VIENAS POPULIARIAUSIŲ STRATEGINIŲ STALO ŽAIDIMŲ, KURĮ GALIMA RASTI IR LIETUVOS PARDUOTUVĖSE. ŽAIDIMAS, SUDARYTAS IŠ ŽEMĖLAPIO, ĮVAIRIŲ KAREIVUKŲ IR KITŲ STATULĖLIŲ BEI KAULIUKŲ, IŠ PIRMO ŽVILGSNIO NEATRODO LABAI PATRAUKLIAI, TAČIAU GALI TAIP STIPRIAI „UŽKABINTI", KAD UŽ STALO SUSĖDĘ ŽAIDĖJAI-STRATEGAI GALI NĖ NEPASTEBĖTI, JOG UŽ LANGO JAU IŠAUŠO KITOS DIENOS RYTAS. RISK: GLOBAL DOMINATION ŽAIDIME ATARI BANDO PERTEIKTI ŠIĄ DVASIĄ, ŠIEK TIEK „PAAŠTRINDAMA" SENSTELĖJUSIĄ STALO ŽAIDIMO FORMULĘ.

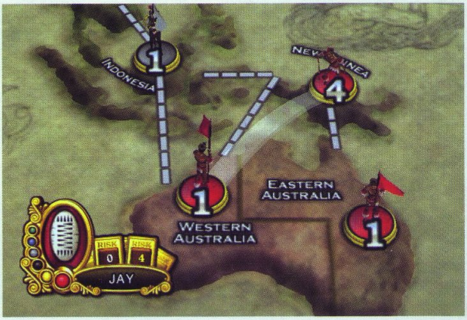
RYČKA

Viskas Global Domination žaidime vyksta kaip ir „staliniame" Risk: valdote teritorijas ar jų rinkinius, o tai leidžia padidinti turimos armijos pajamas; armijas naudojate priešo teritorijų puolimui ir gynybai nuo jo atakų. Kiekvieno ėjimo metu (žaidimas vyksta paeiliui), jei sugebate atlikti bent vieną ataką, gaunate kortą, kuri gali būti paversta į papildomas armijas. Strateginiai sprendimai žaidžiant svarbūs dėl to, kad reikia nuolat turėti tinkamą balansą tarp puolimo ir gynybos pajėgų, bei žinoti, kada geriausias laikas rizikuoti dideliais užmojais. Visi kariniai veiksmai, priešiškų konfliktų sprendimas yra atliekami ridenant šešių pusių kauliuką. Kiekvienas žaidėjas turi iki trijų kauliukų puolant ir iki dviejų ginantis. Dėl tokios atsitiktinės sėkmės žaidimas tampa labai dinamiškas, o karinė galia „šokinėja" iš vieno žemėlapio krašto į kitą.

Global Domination yra gerai pritaikytas PS2 konsolei — jį lengva įsisavinti ir patogu žaisti. Grafika atlikta gražiai, DI gan suprantamas, o žaidimas paryškintas smagiais blizgučiais. Galima padaryti taip, kad priešininkai, kurie visi yra žymūs karo vadai, sakytų savo nuomonę apie žaidimą ir apie jūsų veiksmus. Taip pat yra ir žaidimo pranešėjas, sekantis ir paskelbiantis apie svarbiausius pasiekimus.

Be klasikinio žaidimo, yra du papildomi režimai. Viename iš jų kiekvienas žaidėjas gauna teritoriją, kuri yra sostinė, ir turi ją apginti bet kokia kaina, bei sunaikinti kitas sostines. Kitame režime kiekvienas žaidėjas turi slaptą tikslą. Kai tikslas pasiekiamas — skelbiama to žaidėjo pergalė.

Global Domination paįvairina ir atrakinami „bonusai"–



medaliai. Sunaikinę penkis standartinius priešininkus, atrakinsite dar penkis su įdomiomis uniformomis ir lyderiais. Įvykdžius tam tikras sąlygas, galima atrakinti dekoratyvines žaidimo lentas ir kauliukus. Galiausiai, Risk taip pat siūlo online režimą, kuriame gali žaisti iki 6 žaidėjų.

Deja, nepaisant tinkamos sąsajos, atrakinamų „bonusų" ir daugelio žaidėjų režimo, Risk turi vieną didelę problemą: kiek pažaidę, būtinai pajusite, koks varginantis tampa žaidimas, ypač artėjant mačo pabaigai. Ne itin padeda animacijos ar komentarai, o juos išjungus, žaidimo laikas ne ką sutrumpėja. Taigi Risk fanai, įpratę prie greito ir intensyvaus žaidimo už stalo, gali kiek nusivilti žaidimo vangumu. Žinoma, reikalus gali pataisyti online režimas, tačiau kol kas Lietuvoje tai dar nėra didelis koziris.

PIRMAS ĮSPŪDIS — 88
Labai tikroviškas Risk, paįvairintas smagiomis detalėmis.

GARSAS — 64
Nors ir galima paklausyti didžiųjų vadų komentarų, emocijų tai nesukelia.

ĮDOMUMAS — 60
Kiek pažaidus, viskas baisiai lėtėja ir Risk azartas po truputį "garuoja".

GRAFIKA — 83
Papildomi grafiniai fokusiukai išties gražūs, o jei jų nereikia - tiesiog išjungiate.

VALDYMAS — 86
Sąsaja labai patogi ir išties pritaikyta konsolei - tiesiog imk ir žaisk.

IŠVADA
Kad ir kaip stengtųsi ir viliotų skirtingais režimais bei "bonusais", Risk PS2 konsolėje ne itin sugeba perteikti tikro stalo žaidimo įtampą ir emocijas dėl vangaus greičio.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 68

Transformers

ŽYMIAUSIOS ROBOTŲ KOVOS ATGIMSTA

■ KŪRĖJAS: ATARI | LEIDĖJAS: ATARI | DATA: 2004-05-07 | ŽANRAS: VEIKSMO

PO ILGO LAUKIMO TRANSFORMERIŲ FANAI GALI SUŠUKTI „VALIO"! MAT NESENIAI ATARI IŠLEIDO ŽAIDIMĄ, KURIO DĖKA VISI ROBOTŲ SKERDYNIŲ IŠTROŠKĘ MANIAKAI GAUS TAI, KO NORĖJO. TAI, KO TURĖJO LAUKTI KONE VISĄ AMŽINYBĘ... AMŽINYBĘ DĖL TO, KAD TAI TĖRA PIRMASIS TRANSFORMERIŲ „BLYNAS" PS2 KONSOLĖJE.

DANTE

Tikriausiai daugeliui yra tekę matyti bent vieną animacinio „Transformerių" serialo dalį. Ten „geriečiai" robotai kaudavosi su „blogiečiais" robotais. Viskas buvo aišku, labai paprasta — kaip 2x2. Kad ir kaip būtų gaila, bet lygiai tokia pati situacija yra ir žaidime — čia siužetas beveik neegzistuoja. Laimei, yra kitų dalykėlių, kurie „užglosto" siužeto trūkumą ir leidžia pajusti malonumą, žaidžiant šį žaidimą.

KARO ĮRANKIAI

Žaidime iš viso galėsime valdyti 3 Transformerius. Pirmasis — Optimus Prime (OP). Jis yra Autobot'sų, kurie kovoja su blogaisiais Decepticons, lyderis. OP yra didžiausias, sunkiausias,

galingiausias, bet deja, ir lėčiausias iš mūsų trijulės. Į jį galima įmontuoti pačias galingiausias ginklų kombinacijas. Žodžiu, jis yra idealus mūšiuose bei kovose su bosais. Kitas Autobot'as — tai super greitas HotShot (HS). Jo greitis ir miklumas daro jį idealia priemone žvalgybai, bet ne mūšiams. Atakuoti HS sugeba labai prastai. Taip pat į jį negalima įmontuoti galingiausių lazerių, patrankų kombinacijų. Na, o Red Alert (RA) yra aukso viduriukas tarp anksčiau minėtų robotų. Jis pralenkia OP savo greičiu, o ir sugebėjimu atakuoti yra pavojingesnis už HS. Su savimi jis gali turėti galingus ginklus, šiek tiek silpnesnius nei OP.

ŽUDYMO INSTINKTAS

Visose misijose sutiksite daug priešų. TIKRAI daug. Nė vienoje misijoje jūsų užduotis nebus priešų šaudymas — jie tiesiog kliudys jums nueiti iš taško A į tašką B. Dažniausiai jie puls būriais, nes po vieną puola tik itin stiprūs robotai. Kad ir kokie jie būtų, apsiginti nuo jų reikės. Tam kūrėjai mums davė didžiulį ginklų arsenalą. Na, o kaip kitaip?

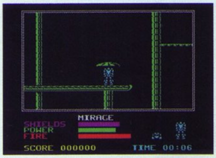
Ginklų yra įvairių — nuo blasterio iki uraganą sukeliančio daikčiuko. Iš viso jums bus leista pasirinkti keturis skirtingų tipų ginklus. Pirmoji grupė — tai bene dažniausiai žaidime naudojami ginklai: įvairūs pabūklai, lazeriniai automatai. Antroji grupė siūlo kur kas rimtesnius ginklus: čia rasite ir anksčiau minėtą viesulus sukeliantį prietaisą bei visokiausias raketas. Trečiosios grupės pasiūla jau visai kito tipo,– joje yra mus laikinai apsaugančių skydų ir pan. Ketvirtoji grupė siūlo praplėsti roboto galimybes — galėsite prisimontuoti sparnus tam, kad galėtumėte sklandyti, taip pat bus galima padidinti roboto šuolį, sustiprinti šarvus. Kiekvienas prietaisas yra žymimas tam tikrų padalų skaičiumi (nuo vienos iki keturių) pagal savo galingumą ir naudos efektą.

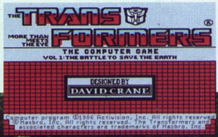
Priešų, kuriems teks pajusti jūsų griovimo galią, visada atsiras. Jų įvairovė nėra itin didelė, tačiau jos tikrai pakanka. Susigrumsite ir su porą kartų už save mažesniais priešais, kurie dažniausiai puola grupėmis, nes po vieną jie būtų per daug lengvai

KOMPIUTERINIAI TRANSFORMERIAI

Apie Transformers animacinį serialą nėra reikalo pasakoti — jį yra matę ar bent jau žino visi. Ilgus metus jis išlieka populiariausiu filmuku apie robotus, nepaisant įvairių konkurentų bandymų sukurti kažką panašaus.

Kad ir kaip bebūtų keista, toks milžiniškas populiarumas nepagimdė dviejų tonų Transformers žaidimų. Naujoji PS2 serija yra tik 6–oji. Nepaisant nedidelio kiekio, transformeriai buvo pasirodę įvairiose sistemose. Pirmasis žaidimas Transformers pasirodė 1986–aisiais Commodore 64/128 ir ZX Spectrum kompiuteriuose. Tai buvo veiksmo žaidimas, pasakojantis apie tas pačias nesibaigiančias Autobots ir Decepticons kovas. Po metų japonai sulaukė šonu slenkančios Transformers šaudyklės NES sistemai. Vėliau sekė ilga pauzė ir tik 1997–aisiais transformeriai pasirodė PlayStation konsolėje ir PC žaidime Beast Wars: Transformers. Kaip ir nurodo pavadinimas, čia animaciniams herojams teko kautis su kosminiais įsiveržėliais–pabaisomis — žaidimas sekė Beast Wars animacinį serialą. Dar po poros metų pasirodė ir perdirbta šio žaidimo versija Nintendo 64 ir PSone sistemoms Transformers: Beast Wars Transmetals. Taip pat transformeriai apsilankė ir Game Boy Color handhelde žaidime Transformers: Beast Wars, tiesa, tik Japonijoje.





įveikiami. Taip pat sutiksite ir už save gerokai didesnius oponentus.

JIE NEMELAVO

Prieš pasirodant šiam žaidimui, Atari gyrėsi, jog „Transformerių" grafinis varikliukas pats geriausiais iš visų PlayStation2 žaidimų... Ir iš tiesų,– jis tiesiog nuostabus! Garantuoju, kad nė viename PS2 žaidime jūs nematėte tokių milžiniškų lygių, tokių stulbinančių krioklių, tokių kerinčių saulėlydžių, kaip čia. Iš tiesų, vizualioji šio žaidimo pusė žavi. Žavi ne tik tikroviški gamtovaizdžiai, bet ir sprogimai, kuriuos išvysite įveikę kiekvieną priešiškai nusiteikusį robotą.

Kalbant apie robotų modelius, kūrėjus norėtųsi tik pagirti — visi jie dailūs, kruopščiai „nušlifuoti". Atrodo būtent taip, kaip ir turėtų atrodyti. Tiek mūsų valdomi transformeriai, tiek įvairaus plauko oponentai tiesiog puikūs. Grafikos srityje Atari išties šauniai pasidarbavo, ir būtent tai yra pati stipriausia šio žaidimo grandis.

BUM!

Garsas šiame žaidime nestebina taip, kaip grafika, tačiau yra gan aukštos kokybės. Šūviai, sprogimai, žemės dundesys judant tonas sveriančiam robotui sukuria gan neblogą įspūdį. Visgi įgarsinimo reikalai yra gerokai prastesni. Vienintelio Optimus Prime balsas yra bent šiek tiek panašus į tą, kurį girdėjome animaciniame filmuke.

Na, jei grafika yra puiki, garsas tikroviškas,– tai kalbant apie žaidimo muziką, reikalai yra itin prasti. Muzika velniškai nuobodi. Prasidėjus kovai, muzika šiek tiek pagyvėja, tačiau ji vis tiek tebėra tragiška.

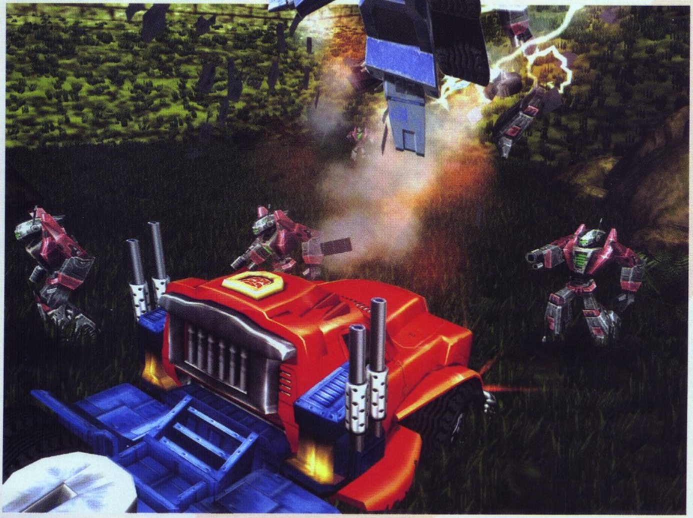
DAR

Žaidimo valdymas yra gan „paklusnus", o ir kameros darbu skųstis negalima. Valdant didžiulius robotus, nesunku tiksliai nusitaikyti, taip pat yra galimybė žaisti žaidimą nuo pirmo asmens. Savo vietoje yra ir šaudymo, ir šuolio mygtukai, žodžiu — viskas tvarkoje.

Žinoma, transformeriai nebūtų transformeriai, jei jie nemokėtų transformuotis! Kiekvienas mūsų valdomas robotas sugeba transformuotis į mašiną: Optimus Prime — į galingą sunkvežimį, Red Alert — į pagalbos automobilį, Hot Shot — į sportinį automobilį. Pirmyn į trasą! Vrum vrum... :-])

Neapsieita ir be „bonusų". Visuose žaidimo lygiuose yra išmėtyti Data-Cons. Radę vieną iš jų, papildysime Extra skyrelį, kuriame gausu paveikslėlių transformerių tematika, yra net keletas video. Data-Cons rinkimas šiek tiek prailgina žaidimo trukmę, kuri, kaip jau darosi įprasta šiais laikais, yra itin maža. Kai kuriuos extra dalykėlius galėsite paimti tik pasinaudoję tam tikromis robotų savybėmis (aukštu šuoliu, sklandymu).

Transformers yra shooter'is su pasakiška grafika, neblogu „geimplėjumi" ir keletu trūkumų, be kurių žaidimo įvertinimas galėtų būti gerokai aukštesnis.



SIUŽETAS 30
Jo čia beveik nėra.

GARSAS 80
Jei ne tos įgarsinimo bėdos, būtų kur kas geriau.

MUZIKA 65
Tiesiog tragedija.

GRAFIKA 97
Kerinti gamta, tikroviški šešėliai, įspūdingi sprogimai - ko daugiau reikia?

VALDYMAS 87
Viskas savo vietoje.

IŠVADA
Bendrą situaciją gelbsti grafika bei nenubodus "geimplėjus".

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
83

.hack Part 2: Mutation

VIRTUALUS RPG SERIALAS

■ KŪRĖJAS: CYBER CONNECT 2 | LEIDĖJAS: BANDAI / ATARI | DATA: 2004-06-18 | ŽANRAS: MMORPG SIMULIACIJA

ATARI IR BANDAI BENDRADARBIAVIMAS TOLIAU SĖKMINGAI TĘSIASI. ŠIO TANDEMO DĖKA PASAULIS IŠVYDO TOKĮ ŽAIDIMĄ KAIP DRAGON BALL Z SERIJA, O ATARI EUROPIEČIAMS „TRANSLIUOJA" IR SAVITĄ JAPONIŠKĄ RPG SERIALĄ — .HACK. ANTROJI JO DALIS — MUTATION (IŠ VISO JAPONIJOJE IŠLEISTOS KETURIOS DALYS) JAU ČIA.

RYČKA

Iš karto reikia pastebėti, kad Mutation nėra įprastas tęsinys, greičiau — tai pirmosios dalies išplėtimas. Nuo .hack Part 1: Infection, Europoje pasirodžiusio balandžio mėnesį, Mutation nesiskiria nei kovos sistema, nei grafiniais patobulinimais ar rimtesniais aplinkos pakeitimais. Žaidėjai pasitinkami lygiai tokiu pačiu žaidimu, tik su keletu naujų priedų ir .hack siužeto tęsiniu.

Be abejo, Mutation pradžia siūlo trumpą praėjusios serijos įvykių apibendrinimą, tačiau jis tiesiog primena žaidimo siužetą tiems žaidėjams, kurie prieš kelerius mėnesius peržaidė Infection. Nemačiusiems pirmosios dalies, šis apibendrinimas menkai tepadės suprasti, kas ir kodėl žaidime vyksta.

O vyksta tikrai daug. Matote, .hack yra ne šiaip sau RPG žaidimas — tai yra virtuali MMORPG (daugelio vartotojų online RPG) simuliacija. Taigi belaukiant tikrų MMORPG (situacija su PS2 online Lietuvoje vis dar miglota, o laikas labai „spaudžia", mat jau paskelbtas FFXI pasirodymas Europoje), tai visai įdomus būdas bent šiek tiek pajusti, kaip viskas atrodo. Viskas vyksta online pasaulyje — The World, kuriame jūsų veikėjams iš .hack Sign TV serialo tenka aiškintis šio online pasaulio kūrėjų paslaptis. Pagrindinis herojus Kite ir jo komanda į pasaulio–žaidimo administratorių akiratį pateko bandydami kovoti su Skeith — paskutiniu pirmosios .hack serijos bosu. Kova tarp žaidėjų ir CC Corporation — The World kūrėjų bei valdytojų yra neišvengiama. Mutation yra papildytas naujais veikėjais, tačiau kaip ir pirmame žaidime, dauguma jų laisvai pasirenkami ir ypač silpni.

Mutation istorija yra išties intensyvi ir labai smagi. Papildomą pliusą galima duoti už tai, kad paliktas ir angliškas, ir japoniškas dialogas. Iš tiesų, Bandai puikiai išmano apie anime, ir moka pateikti anime tematikos žaidimą. Be to, japoniškos animacijos fanus

pradžiugins ir su žaidimu parduodamas anime diskas — .hack Liminality. Bloga naujiena — žaidimas toks pat trumpas, kaip ir pirmas.

Iš tiesų, .hack žaidimas galėjo būti sukurtas ir išleistas dviejose galingose instaliacijose, o ne keturiose serijose, kaip yra dabar. Tai nuvilia ir „kvepia" bandymu iš žaidėjų išvilioti kuo daugiau pinigų. Na, bet yra, kaip yra,— antroji .hack serialo dalis tinkamai pratęsia žaidimo istoriją bei vėl panardina į pavojingą ir iš aukštų technologijų supintą The World pasaulį. Laukiame kitų dalių.

PIRMAS ĮSPŪDIS 72
Visiškai tas pats žaidimas. Expansion pack.

GARSAS 85
Japoniškas įgarsinimas tiesiog žavi, tačiau naujos muzikos pagailėta.

SIUŽETAS 85
Puiki ir paini istorija, į kurią "įsikirs" tik žaidusieji pirmąją .hack dalį.

GRAFIKA 90
Viskas pagal anime kanonus: stilizuoti veikėjai ir super ryškios aplinkos.

VALDYMAS 80
Visiškai toks pat, kaip anksčiau, o dar ir su kameros nepatogumais.

IŠVADA
Viskas taip pat puiku, kaip ir anksčiau - tai ir žavi, ir nervina (dėl naujovių trūkumo bei trumpo žaidimo laiko). Viskas lieka "kaboti ore" iki kitos dalies.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 81

Test Drive: Eve of Destruction

NENUSPĖJAMOS LENKTYNĖS

Test Drive serija yra viena seniausių lenktynių žaidimų istorijoje. Prasidėjusi dar 1987–aisiais, iki šiol ji parduota daugiau nei 100 milijonų kopijų tiražu. Naujasis Test Drive Eve of Destruction nebežada tikroviško vairavimo, kaip ankstesni žaidimai. Vietoje to, žaidėjams bus pasiūlytas „kietas" vairavimas ir automobilių daužymas.

Eve of Destruction lenktynės bus greitos ir galingos, tačiau pagrindinis žaidimo tikslas — ne laimėti, o sudaužyti kiek įmanoma daugiau oponentų. Fizikos modelis, naudojamas žaidime, labai laisvas, arkadinis,— ir nors žaidimas nebus itin tikroviškas, jį bus lengva ir smagu žaisti.

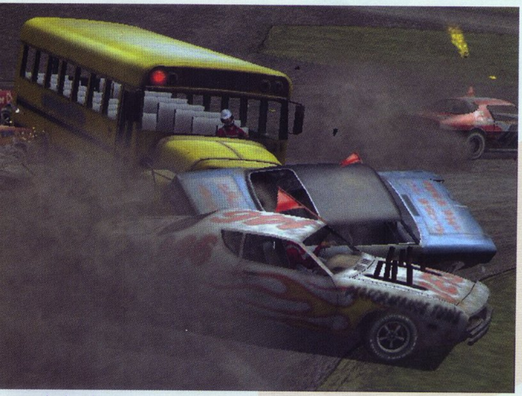
Eve of Destruction bus du pagrindiniai režimai: karjeros ir veiksmo. Karjeros režimas, be abejo, yra didesnis — čia jūs pradėsite savo varžybas, paveldėję kuklią mašiną iš senelės, ir su saujele pinigų. Galėsite kviesti lenktynėms–grumtynėms vietinius lenktynininkus, ir laimėdami, kelti savo reputaciją bei didinti pinigų kiekį, už kuriuos, be abejo, pirksite naujus automobilius.

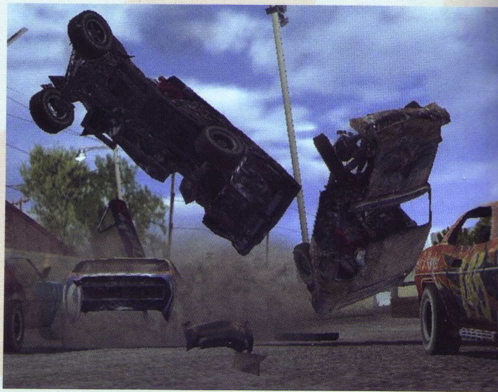
Veiksmo režimas daug paprastesnis — čia tiesiog iš didelio kiekio pasirenkate automobilį, kurį atrakinote, ir važiuojate juo į vieną iš daugelio (labai daugelio) lenktynių. Iš tiesų, Eve of Destruction pasiūlys didžiulę auto susirėmimų įvairovę. Be įprastų lenktynių–grumtynių dalyvausite šokinėjimo lenktynėse (trasos su galybe rampų), išlikimo varžybose ir kitokiuose „renginiuose".

Įvykiai žaidime greitai įgauna gan beprotišką pagreitį, mat galėsite palenktyniauti ir pasitrankyti tokiomis transporto priemonėmis kaip autobusai, arba pralėkti savižudžių varžybose, kur visą laiką važiuosite prieš eismą. Žinoma, bus ir sunaikinimo varžybos, kurių metu pilnoje senų griuvenų aikštėje turėsite suniokoti visus oponentus. Iš viso žaidime bus net 22 skirtingi lenktynių tipai, iš kurių daugelis yra gan originalūs ir praktiškai nebandyti.

Eve of Destruction pasiūlys žaidėjams daugiau nei 30 automobilių. Be standartinio asortimento, sudaryto iš paprastų ir muscle automobilių, galėsite pavairuoti ir policijos automobilį ar net katafalką.

Test Drive: Eve of Destruction PS2 konsolėje žada pasirodyti rudenį.





Ribbit King

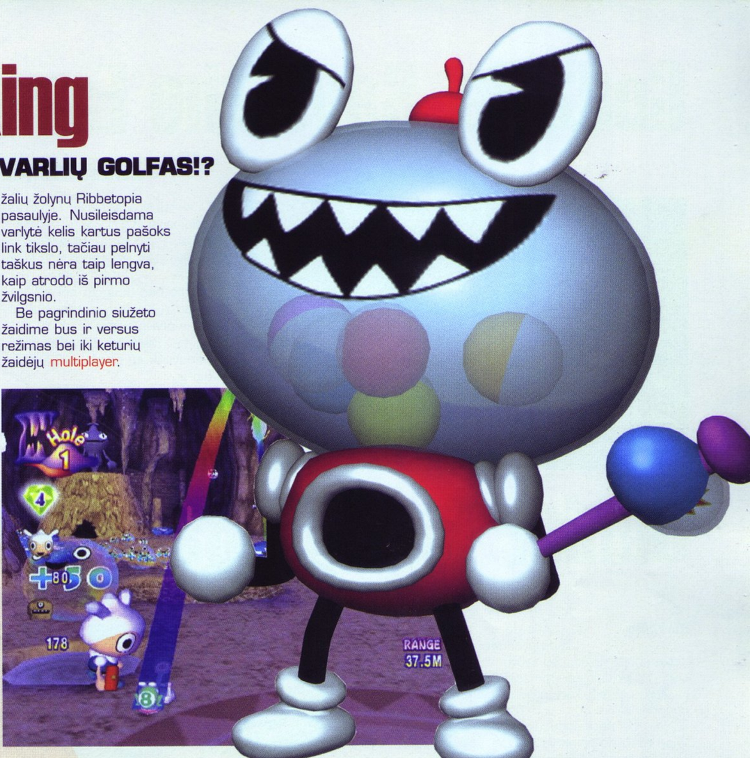
VARLIŲ GOLFAS!?

Rugsėjo mėnesį PS2 ir GameCube konsolėse išvysime Atari / Bandai žaidimą Ribbit King. Tai yra sportinis–nuotykinis žaidimas, kuriame džentelmeniškas golfas tampa šiek tiek kitokiu žaidimu. Matote, čia vietoje golfo lazdų naudojame medinius plaktukus, o vietoje kamuoliukų... atspėjote,— varles! Reikia pastebėti, kad šiems padarams tai visai nebaisu, rodos, jiems net patinka paskraidyti vietoje kamuoliukų.

Žaidime jūs valdote jauną kosminę būtybę, vardu Skuteris, kurį karalius nusiunčia į misiją surasti galios šaltinį Super Ribinite. Šiuo šaltiniu remiasi visas planetos gyvenimas, tad Skuteris turės pargabenti jį į namus. Žinoma, vienintelis būdas keliauti per galaktiką — laimėti varlių golfo varžybas. Taigi, Skuteris keliauja po planetas, lydimas ištikimo, mažučio „pikniko" krepšelio su galūnėmis ir akimis, vardu Pikvikas.

Pats v_golfo žaidimas, be abejo, vyksta skirtingose vietovėse ir aikštelėse. Savo varlę, Kero, pamušę plaktuku, siunčiate aukštai paskraidyti virš įvairių peizažų: žydrųjų ledynų Frosticle planetoje, lavos upių Lavatron'e, žalių žolynų Ribbetopia pasaulyje. Nusileisdama varlytė kelis kartus pašoks link tikslo, tačiau pelnyti taškus nėra taip lengva, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio.

Be pagrindinio siužeto žaidime bus ir versus režimas bei iki keturių žaidėjų multiplayer.



Digimon Rumble Arena 2

TRIMATĖS KOVOS ARENOS

Atari kartu su Bandai išleis ir pirmąjį Digimon žaidimą šios kartos konsolėms. Rumble Arena 2 — tai kovų žaidimas, kuriame pasirinkę populiarų Digimon veikėją, kovosite su priešais. Vienu metu ekrane galės kautis iki keturių digimonų. Kovos vyks gražiose trimatėse aplinkose: dykumose, fabrikuose, lavos ežeruose ir kitose egzotiškose bei pavojingose vietovėse. Atakuodami priešininkus, žaidėjai rinks specialius taškus, kurie galiausiai digimonui leis tapti galingu monstru. Visi veikėjai turės savo specialias niokojančias atakas bei papildomas puolimo galimybes.

Digimon Rumble Arena 2 PlayStation 2, Xbox ir GameCube konsolėse pasirodys spalio mėnesį.

Godzilla: Save the Earth

JUBILIEJINĖ MONSTRŲ PUOTA

2004–ieji yra 50–asis Godzilos jubiliejus, ir šia proga Atari bei kūrėjai, Pipeworks, žaidėjams pasiūlys dar vieną monstrų kovų žaidimą Godzilla: Save the Earth. Žaidime bus daugiau nei 18 monstrų. Kova vyks panašiai kaip ir praėjusiame Godzilla žaidime: įvairiose 3D aplinkose susidursite su priešu akis į akį. Kaip ir War of Monsters žaidime galėsite naudoti aplinkos dalis, tokias kaip pastatus, ir „mėtyti" juos į priešus. Taip pat pulsite įvairiais ginklais bei specialiomis atakomis.

Žaidimo siužetas seks Godzilą ir kitus monstrus daugelyje kovų. Kiekviename lygyje bus ir specialūs tikslai, kuriuos taip pat reikės įvykdyti be to, kad susidorosite su priešais. Už sėkmingai įveiktus tikslus, gausite bonus taškų, atrakinsite mini žaidimus ir gausite ženkliukus monstrų tobulinimui. Galėsite stiprinti kovotojų sveikatą, gynybą, ginklo jėgą ir panašiai.

Godzilla: Save the Earth pasirodys PS2 ir Xbox konsolėse Kalėdų sezono metu.

Junior Sports Basketball

SPORTAS VAIKAMS

Būsimasis Atari žaidimas Junior Sports Basketball žada pradėti naują sportinių žaidimų vaikams seriją. Krepšinio žaidime žaidėjai paklius į pasaulį, kurį „organizuoja" pogrindinis Junior Sports lygų tinklas. Čia nėra suaugusiųjų, ir taisykles kuria patys vaikai. Dėl šios priežasties žaidimas yra labai smagus, tačiau kartu ir reikalaujantis sugebėjimų.

„Priplaukę" žaidimo veikėjai elgiasi kaip tikri vaikai — jų nuotaika gali greitai kisti — nuo super geros iki visiškai melancholiškos. Vieni geriau žaidžia lauko aikštelėse, kiti — salės viduje, o per savo gimtadienį kiekvienas žaidžia geriausiai. Labai svarbūs ir žaidėjų tarpusavio santykiai komandoje, pavyzdžiui, jei joje yra broliai ar seserys, žaidimas gali smarkiai pagerėti (ar pablogėti). Taip pat žaidimą gali paveikti ir dėvimos aprangos spalva, ypač jei tai yra vaikų mėgstamiausias atspalvis. Visi žaidėjai yra labai smagūs ir saviti, kuo retai gali pasigirti „suaugusiųjų" sportiniai žaidimai.

Forgotten Realms: Demon Stone

DUNGEONS & DRAGONS PASAULYJE

Atari ir Stormfront Studios kuria žaidimą pagal Hasbro licenciją. Forgotten Realms: Demon Stone yra veiksmo nuotykių žaidimas, vykstantis populiariame stalo žaidimo Dungeons & Dragons pasaulyje. Demon Stone žaidėjas atsidurs viduryje karšto mūšio tarp dviejų demoniškų armijų Faerun pasaulyje.

Žaidime valdysime trijų veikėjų komandą, kurią sudarys kovotojas, burtininkas ir sukčius.

Žaidėjas valdo vieną komandos narį ir bet kada gali persijunginėti iš vieno herojaus į kitą. Daugelyje situacijų veikėjai galės pasidalinti ir įvykdyti sunkias užduotis, pavyzdžiui, kovodamas su Yuan-Ti gyvatžmogiais kovotojas dirba ginklais, burtininkas padeda jam magija, o sukčius prasėlina už priešų būrio ir skausmingai atakuoja iš pasalų. Kaip ir priklauso D&D žaidimui, kiekvienas veikėjas turi savitą žaidimo stilių: kovotojas galingai švaistosi ginklais, burtininkas valdo magiją, o sukčius moka mikliai šokinėti, sėlinti ir šalinti spąstus. Žaidėjams nuolat reikės pasirinkti tinkamiausią veikėją ir maksimaliai išnaudoti jo savybes. Veikėjus žaidime bus galima ir tobulinti: kylant lygiui mokinti naujų savybių ir kombo atakų.

Demon Stone veiksmas vyksta vizualiai stulbinančioje Forgotten Realms fantazijų visatoje. Sutiksime baisių monstrų, tokių kaip drakonai, orkos, troliai ir kiti padarai, keliausime po žymias D&D vietoves ir vykdysime populiarias bei didingas kampanijas.

Forgotten Realms: Demon Stone PS2 konsolėje pasirodys rudenį.

Dragon Ball Z: Budokai 3

PIRMIEJI VAIZDAI

Atari neseniai patvirtino, kad kuriamas trečiasis „Drakonų Kovų" žaidimas PlayStation 2 konsolei. Žaidime, be abejo, bus daug naujovių, tačiau kol kas detalės neskelbiamos, galima pasidžiaugti tik keliais ekrano paveiksliukais.

NEMIRTINGŲJŲ KARAS

Devinta diena jau eina į pabaigą. Drabužiai sudraskyti, o aplink voliojasi priešų kūnai. Likimas iš manęs atėmė viską: mylimą žmoną, namus ir brangiausią man – sūnų. Sėdėdamas čia, prie ežero, stebiu ramiai sklandančius paukščius. Galbūt, paskutinį kartą... Nabunaga, dabar apribojimų nebėra. Gali ateit pasiimt mirštančią žmoną. Man nesvarbu, kas tu, bet dabar tai nėra vien tik Samanouske karas. Rytoj tu pajusi, ką reiškia prarasti viską. Jaučiu tavo pykti, tik kaip tu mane nužudysi, kai aš jau miręs...

NEMIRTINGŲJŲ KARAS

Kūrėjas: Capcom | **Leidėjas:** Capcom | **Data:** 2004-07-09 | **Žanras:** veiksmo

Dante

Pagaliau visi išvydom ilgai laukta Onimusha tęsinį. Neseniai išleistas Blade Warriors buvo mums tartum smagus apšilimas prieš rimtą ir liūdną istoriją, pagristą kruvinomis kovomis iš keršto ir meilės. Šypsena išnyko iš mano veido ilgiau pažaidus naujajį Capcom kūrinį. Tiesą sakant, dar niekad neteko matyt tokio „kieto", liūdno, o kartu ir paslaptingo žaidimo...

LAIKO PINKLĖSE

Kadaise buvo narsus karžygys, vadinamas Jubei. Radęs išžudytus savo brangiausius žmones, jis išsiruošė pas visų blogio jėgų valdovą, demoną – lordą Nabunagą. Savo kelyje įveikęs visus sutiktus priešus ir praradęs geriausius draugus bei mylimąją, jis manė, jog galiausiai įveikė blogio valdovą, tačiau šis išgyveno! Dabar Jubei pradėtą žygį tęsia pirmos Onimusha dalies herojus Samanouske (aktorius Takeshi Kaneshiro). Kartu su Nabunaga išgyveno ir Guildenstrake (blogio burtininkas – išradėjas) ir atidarė plyšius tarp mūsų laiko bei praeities, taip norėdamas padėti Nabunagai ateiti į mūsų laiką ir pavergti pasaulį. Tačiau kol Nabunagos demonai kovėsi prie jo pilies su likusiais gyvais žmonių kariais, Samanouske naudodamasis proga, įpuolė į jo pilį ir metė jam iššūkį. Deja, jis akimirksniu suklupo prieš atgimusį demoną, bet herojų išgelbėjo teleportacija. Taip jis atsidūrė 2004 metų Paryžiuje, kur aktorius Žanas Reno, žaidime vadinamas Džiaku, gynė savo vadą nuo siaučiančių demonų, o pasibaigus šoviniams taip pat teleporto dėka atsidūrė senovės Japonijoje.

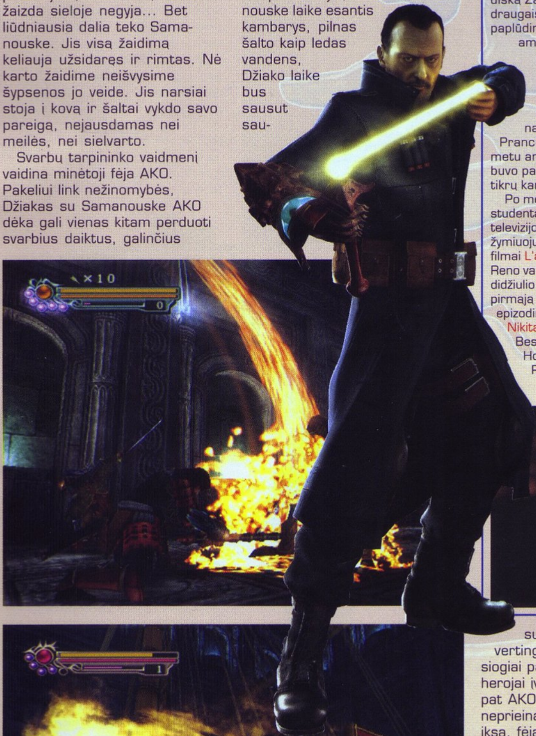
Samanouske tikslas, be abejo, yra galutinai sunaikinti blogį, tačiau akivaizdu, kad jis to vienas nepadarys. Petys į petį, tik skirtingose vietose ir laike, su blogiu kovos ir Džiakas, keršijantis už Nabunaga nužudytą savo vienintelį sūnų Henrį. Prie šio dueto prisijungia ir Samanouskes sutikta nepaprastai graži policininkė Mišelė, kuri labai myli Džiaką ir jo sūnų Henrį. O Džiakas sutinka fėją AKO, kuri išpranašauja kovą su absoliučiu blogiu.

HEROJAI IR PAGALBININKAI

Taip jums teks išgyventi du skirtingus ir kupinus jausmų gyvenimus, savaip mus nuteikiančius artėjančiam karui. Capcom sukūrė ne tik nepakartojamus veikėjus, bet ir kiekvienam padovanojo intriguojančią praeitį — net ir mažojo Henrio išgyventą kaltę dėl mamos mirties. Labai puikiai atliktos liūdesio scenos, priverčiančios susimąstyti po nuožmių ir kruvinų grumtynių, dėl ko ir už ką mes kovojame. O Japonijoje įkalintas Džiakas, važiuodamas priešų traukiniu arba ilsėdamasis prieš naują kovą, liūdnomis akimis žvelgia į jį supančią gamtą.

Jo išvaizda nuolatos išduoda vidinę būseną. Giliai mąstydamas apie savo sūnų, jis vis labiau niršta ant lordo Nabunagos. AKO nuolatos stengiasi padėti jam, nuraminti, tačiau žaizda sieloje negyja... Bet liūdniausia dalia teko Samanouske. Jis visą žaidimą keliauja užsidaręs ir rimtas. Nė karto žaidime neišvysime šypsenos jo veide. Jis narsiai stoja į kovą ir šaltai vykdo savo pareigą, nejausdamas nei meilės, nei sielvarto.

Svarbų tarpininko vaidmenį vaidina minėtoji fėja AKO. Pakeliui link nežinomybės, Džiakas su Samanouske AKO dėka gali vienas kitam perduoti svarbius daiktus, galinčius pakeisti ateitį arba praeitį. Pavyzdžiui, Džiako pasodintas mažas vijoklis, Samanouske laike jau bus užaugęs per visą pilies sieną, taip leisdamas jam nulipti žemyn, arba Samanouske laike esantis kambarys, pilnas šalto kaip ledas vandens, Džiako laike bus sausut sau-



sutėlis. Taip besikeisdami vertingais daiktais bei netiesiogiai padėdami vienas kitam, herojai įveiks savo kliūtis. Taip pat AKO galės pasiekti herojams neprieinamas vietas. Paspaudus iksą, fėja tiesiog atgabens jums reikiamą daiktą. Žaidimo vietovėse bus išmėtyti skirtingi AKO kostiumai, kuriuos galėsite aktyvuoti į juos įstatę reikiamą Eco Spirit rubinų kiekį. Apsivilkusi vieną kostiumą, AKO pamažu atstatinės prarastas gyvybes, apsivilkusi kitą – rodys priešų turimas gyvybes ar su kiekvienu jūsų smūgiu siurbs iš jų sielas.

Žaidimo metu galėsime valdyti ne tik Samanouske ar Džiaką, bet ir Mišelę (Capcom suteikė mums progą prisiminti Resident Evil). Mišelė bus apsiginklavusi kariniu – šratiniu šautuvu ir automatu. Rasime ir granatsvaidį, sukelsiantį didelių rūpesčių žaidime esantiems priešams. Dar Mišelė galės svaidyti granatas, kurios pakeis Samanouske ir Džiako special atakas.

GINKLAI IR GALIOS

Onimusha 3 kovoms Džiakas ir Samanouske gauna po demonišką ginklą, kurį žaidimo eigoje galės tobulinti ir keisti. Džiako atveju — tai botagas, vėliau virstantis „grandininiu" kardu (panašiu į tą, kurį turi Ivy iš Soul Calibur 2). Kiek vėliau kardą pakeičia ietis, o galiausiai spygliuotas vėzdas. Samanouske įvaldo du kardus — ilgą

AKTORIUS ŽANAS RENO

Jean Reno (tikrasis vardas Juan Moreno) gimė 1948-aisiais Kasablankoje, Maroke, marokiečio ir ispanės šeimoje. Lengvabūdišką Žano jaunystę, kai jis su draugais mėgavosi Maroko paplūdimiais ir nuolat žiūrėdavo amerikietiškus filmus, sukrėtė 1967-aisiais įvykęs Šešių Dienų Karas. Bėgdamas nuo Francisco Franco fašizmo, Žanas paliko šalį ir atvyko į Prancūziją. Kad taptų šalies piliečiu, jis turėjo užsirašyti į nacionalines karines pajėgas, ir atsidūrė Marselyje tuomet, kai Prancūzija buvo ant pilietinio karo krašto. Žano laimei, priėmimo į armiją metu anketoje jis parašė, kad lankė dramos mokyklą Kasablankoje, tad buvo paskirtas atsakingu už pramogas ir meną. Tokiu būdu Žanas išvengė tikrų kario pareigų.

Po metų tarnybos Žanas oficialiai tapo prancūzu ir, kaip visi dramos studentai, atvyko į Paryžių. Čia kelerius metus vaidino teatre ir šiek tiek televizijoje. Tačiau tikroji jo karjera prasidėjo 1981-aisiais, pradėjus dirbti su žymiuoju režisieriumi ir prodiuseriu Liuku Besonu (Luc Besson). Pasirodė filmai L'avant Dernier, Le Dernier Combat, Subway. Na, o pirmasis svarbus Reno vaidmuo buvo 1988-ųjų Besono filme Le Grand Bleu. Filmas sulaukė didžiulio tarptautinio populiarumo ir Reno tiesiog „sprogo" — jis paliko savo pirmąją žmoną ir du vaikus, ir pradėjo keliauti aplink pasaulį. Po šio filmo sekė epizodinis, tačiau labai svarbus žudiko vaidmuo Besono filme La Femme Nikita, kuris buvo tarsi tiltas į kultinį žudiko – Leono vaidmenį 1994-ųjų Besono filme Leon (The Professional). Vėliau Žanas pasirodė eilėje Holivudo veiksmo filmų: Mission: Impossible, Godzilla, Ronin, o Pranzūzijoje suvaidino dviejose Ateivių serijose, Jaguare bei Purpurinėse Upėse (šio filmo tęsinys šiuo metu kaip tik „sukasi" Lietuvos kino teatruose).

Onimusha 3: Demon Siege žaidimui Žanas Reno „paskolino" ne tik savo išvaizdą, bet ir motion capture technologija nufilmuotus judesius, balsą, o taip pat dalyvavo žaidimo reklaminiuose pristatymuose Japonijoje, kas žaidimų industrijoje yra labai retas reiškinys.

NEMIRTINGŲJŲ KARAS

Katana ir milžinišką kirvį. Visas įdomumas tame, kad kiekvienas iš šių ginklų turi skirtingą galią. Pavyzdžiui, vienas ginklas savyje įkūnija ledo galią, kitas — ugnies, trečias — vėjo. Taip pat, pakeitus ginklą, keisis ir veikėjo specialusis smūgis. Jei ginklui paklūsta ugnies galia, paspaudus trikampį, išvysite milžinišką ugnies bangą, o vėjo galią įvaldžiusio ginklo šeimininkas galės sukelti pavojingą vėjo sūkurį. Be to, žaidime sutiksite tokių durų, pro kurias nepraeisite neturėdami tam tikro ginklo, kitokios durys taip pat reikalaus patobulinto ginklo.

Kaip ir praeitose žaidimo dalyse, čia turėsite siurbti sielas. Jų bus įvairių: vienos

atstatys turimas gyvybes, kitos papildys jūsų specialiosios atakos indikatorių, trečios bus vadinamos Victory Souls. Surinkus penkias victory souls, galėsite pavirsti į legendinį karį Onimusha. Jis bus praktiškai nemirtingas, bet tik labai ribotą laiką. Na, o paskutiniosios sielos bus naudojamos kaip pinigai. Priėję išsaugojimo tašką, galėsite patobulinti kurį nors iš turimų ginklų, sustiprinti savo gynybą arba pagerinti sielų siurbimo pirštinę. Taip pat „save point'e" galėsite pereiti ir treniruočių režimą, kuriame galite gauti daug naudingų dalykėlių, tokių kaip žolelės arba vaistai, o jų žaidime tikrai reikės.

DEMONŲ APSIAUSTIS

Trumpai apie tai, su kuo turėsite reikalą, žaisdami Onimusha 3. Neveltui tęsinys pavadintas Demon Siege. Demonų čia bus į valias, kas neleis jums atsikvėpti nė minutei. Nuo pastovaus priešų puolimo gali išgelbėti tik video intarpas arba koks rimtesnis galvosūkis. Žaidime sutiksite ir keturkojų siaubūnų, ir burtininkų, didelių, mutavusių šunų. Vieni priešai mokės skraidyti – kiti ne. Kad pašalintumėte ore besisukinėjančius nevidonus, galėsite šaudyti iš lanko, kuris šaudys net trijų skirtingų tipų strėlėmis. Tačiau rimčiausieji jūsų priešai, be abejo, yra bosai. Tarp jų bus ir galingas robotas, ir dvigalvis šuo, užimantis vos ne visą televizoriaus ekraną, bet svarbiausias, žinoma, yra patsai lordas Nabunaga.

SKRYNIOS IR VABALAI

Žaidime apstu įvairiausių skrynučių. Jose galima bus rasti sveikatos palaikymo preparatų, raktų ir kitokių vertingų niekučių. Bet retsykiais rasime mėlyną skrynutę, kuri visada bus užrakinta. Norėdami ją atidaryti, turėsite įminti kaskart vis sunkesnį galvosūkį — jei sėkmingai išspręsite užduotį, gausite galios arba gyvybės brangakmenį.

Panaudojus vieną iš šių amuletų, jūsų turimos gyvybės ir energijos kiekis padidės. Beje, norėdami kuo ilgiau išsaugoti gyvybes, galite ilgiau pasimokyti Critical Atack: užpuolus milžiniškam pulkui priešų, tiksliai spauskite atakos mygtuką, ir herojus žaibiškai skros priešus pusiau, paversdamas juos dulkėmis, ir lydimas akinančių blyksnių liks nė kiek nepažeistas. Sudaužius statinę ar nužudžius stipresnį priešininką, gali pasirodyti auksinis, mechanizuotas vabalas, už kurio Džiakas galės užsikabinti ir žaibiškai perskristi į kitą pusę arba pakilti aukštyn.

PRANCŪZIJA IR JAPONIJA

Tik pradėjęs žaisti, nustebau dėl žaidimo aplinkos. Valdydami Samanouske, vaikščiosime po nuostabias Paryžiaus gatves, persunktas negailestingų priešų, stebėsimės šiurpiais ir atbaidančiais požeminiais tuneliais, ir galingais smūgiais daužydami priešus, niokosime gražiausias Paryžiaus galerijas. Tuo tarpu žaisdamas už Džiaką, aikčiojau iš nuostabos, matydamas švelnia aukso spalva padabintas medžių viršūnes, pro medžių ir krūmų tankumynus vos prasiskverbiančią saulės šviesą, lydinčią mus iki pat mirties. Negalėjau atsigerėti jūros ošimu, laikydamas kruviną ginklą, jaučiau, kaip mažytės bangelės, greitai atsiritančios neramiu vandens paviršiumi, bejėgiškai sudužta į daugybę mažyčių vandens krislelių. Apsigobęs apsiaustą, skubėjau per mirtinai šaltą, visą kūną stingdantį sniegą. O kai Samanouske praradęs viltį bejėgiškai klūpojo nenugalimos mirties akivaizdoje, Mišelė kaip galėdama greičiau bėgo drėgme ir purvu persunktais keliais, nekreipdama dėmesio į srūvantį kraują ar į šaltą, kūną „daužantį" lietų. Prasiskverbdama pro mirties akimis žvelgiančius priešus, įpuldavo į išdaužytus pastatus, prisišliedama prie sienos nutaikydavo ginklą į duris, ir negirdėdavo nieko išskyrus gilų savo alsavimą bei bauginantį širdies plakimą. Visiškai bejėgė rizikavo gyvybe dėl mylimų žmonių, kurie galbūt jos nemylėjo...

Negalėjau nepastebėti ir muzikos, kaip karvedys lydinčios per mirtinus lygius ir įkvepiančios nerealiam tikslui pasiekti. Capcom kurdama šį žaidimą, įpynė į jį visus savo sėkmingiausius hitus. Onimusha 3: Demon Siege yra toks pat „kietas" ir intriguojantis, kaip ir Devil May Cry, kraupus ir paslaptingas, kaip Resident Evil serija, ir liūdnas, kaip kadaise Dino Crisis 2. Žaidimas turi puikų siužetą, gerą grafiką ir nepaprastą įgarsinimą. Capcom kūrinys nustebins visus žanro mėgėjus, padovanodamas daug nepakartojamų akimirkų, nukelsiančių jus į šiuolaikišką Paryžių ir prieš penkis tūkstančius metų gyvavusią Japoniją...

SIUŽETAS 94
Trys skirtingi troškimai, vienas bendras tikslas.

GRAFIKA 92
Tai, ką pamačiau čia, iki šiol atsimenu sunkiomis gyvenimo valandomis.

MUZIKA 90
Įkvepia ir dar padidina tikroviškumo "skonį".

GARSAS 89
Visada rimtas Samanouske ir retsykiais šmaikštus Džiakas paliks malonų įspūdį.

VALDYMAS 95
Pultelis klausys net menkiausio jūsų nurodymo.

IŠVADA
Onimusha 3 pranoko visus mano lūkesčius, taip užsitarnaudamas garbingą vietą žaidimų lentynoje ir širdyje. Žemai lenkiuosi Samanouske narsai ir Džiako kilnumui. Jūs kovėtės už mus visus, taip tapdami nemirtingais...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 97

The Suffering

DAR VIENA SIAUBO DOZĖ

Kūrėjas: Surreal Software | **Leidėjas:** Midway | **Data:** 2004-05-14 | **Žanras:** veiksmo

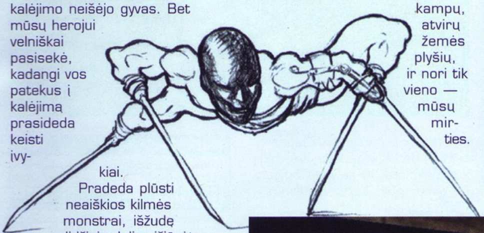
Žmonės nuo seno žiūri siaubo filmus ir mėgsta save kartas nuo karto pagąsdinti bei gauti nemažą adrenalino dozę. Ko gero, nebe naujiena yra ir siaubo žaidimai, kurie žaidimų pasaulyje pasirodė jau gana seniai. Žaidimai stengiasi neatsilikti nuo filmų ir mėgsta ne ką menkiau gąsdinti žaidėjus. The Suffering — dar vienas siaubo žaidimas, pasiryžęs smarkiai išgąsdinti žaidėjus.

ID

The Suffering — dar vienas lašas žaidimų jūroje, dar vienas šansas pasipelnyti kūrėjams bei galbūt dar viena malonumo dozė žaidėjams. Midway manęs, kaip žaidėjo, niekada nestebino taip, kaip kitos žaidimų rinkos atstovės. Jų žaidimai niekad nebuvo prasti, bet man nuolat norėdavosi iš jų daugiau, kad galėčiau drąsiai vadinti žaidimą hitu. The Suffering taip pat ne išimtis. Žaidimą vadinti prastu būtų nuodėmė, hitu tuo labiau.

Žaidime valdome vaikiną, vardu Torque, kuris įkalinamas viename baisiausių kalėjimų, pastatytų viduryje nemaloniomis legendomis apipintos salos. Vyriškis nuteistas už savo žmonos bei dviejų sūnų žmogžudystę, bet pats nieko nepamena

ir nežino, kaip tai įvyko. Šiame kalėjime sėdi patys blogiausi ir labiausiai nusidėję kaliniai. Kalėjimo sąlygos daugiau nei nežmoniškos: nuolat trūksta deguonies, kamerose šviesos spinduliams prasiskverbti leidžia rankos dydžio skylė lubose, kiekvienas, garsiau sukalbėjęs, iš karto būna baisiai nubaustas, o kartais dėl prižiūrėtojų žiaurumo toks patriukšmavimas baigiasi mirtimi. Nei vienas iš šio kalėjimo neišėjo gyvas. Bet mūsų herojui velniškai pasisekė, kadangi vos patekus į kalėjimą prasideda keisti įvykiai. Pradeda plūsti neaiškios kilmės monstrai, išžudę didžiąją dalį prižiūrėtojų bei kalinių ir taip atvėrę mums kelią bei galimybę pasprukti iš apsėstos monstrų salos. Taigi taip prasideda siaubingieji žaidimo nuotykiai.



Iš esmės The Suffering žaidime mes nuolatos šaudome ir tik kartais tenka atlikti įvairias nesudėtingas mįsles bei užduotis, norint toliau judėti pirmyn. Bet jos itin lengvos: reikia patraukti dėžę, užgesinti ugnį ar paspausti jungiklį, atidarant užrakintas duris. O visa kita galima vadinti grynu action. Be paliovos puolantys monstrai, ginklai, keičiantys vienas kitą, ne ką lėčiau nei apkabos; nuolat tvyranti įtampa, sutikti nauji išgyvenę kaliniai — visa tai žaidimą padaro itin įdomų. Žaidžiant tenka sutikti įvairiausių priešų bei nemažai bendražygių, kurie ne ką mažiau nori pasprukti iš prakeiktos kalėjimo salos ir su malonumu susivienija su mumis. Deja, likimas jiems nėra dosnus, tad kelionės metu beveik visus juos pasitinka vienokia ar kitokia mirtis.

Monstrai žaidime niekada nepalieka mūsų ramybėje, nuolat lenda iš įvairiausių kampų, atvirų žemės plyšių, ir nori tik vieno — mūsų mirties.

MERILENDO VALSTIJOS PATAISŲ DEPARTAMENTAS

KONFIDENCIALI VIDINĖ INFORMACIJA: NE VIEŠAM IŠLEIDIMUI
VIETOVĖS PADĖTIES ATASKAITA: CARNATE SALA

Carnate sala išties yra viena iš keisčiausių ir unikaliausių vietovių, priklausančių ir išlaikomų Pataisų Departamento, o nuosprendis čia įrengti Aboto kalėjimą kažin ar buvo teisingas. Pataisų Departamentas sulaukė nesuskaičiuojamų nusiskundimų iš vietovės darbuotojų, kurie piktinasi dėl gyvenimo tokioje nuošalioje vietoje su tokia legendine istorija, ką jau kalbėti apie prastą orą. Be abejo, kalėjimai neturi būti malonūs, tačiau Carnate šį principą pakelia į naują lygį.

Carnate sala yra penkiolika kilometrų nuo Merilendo valstijos krantų. Puritonų kaimelis buvo pirma įrašyta Kaukaziečių gyventojų grupė XVII amžiaus pabaigoje. Tik po kelerių dešimtmečių įvyko baisi nelaimė, nusinešusi dešimtis miestelio gyventojų gyvybių. Dėl šios nelaimės bendruomenė susiskaldė ir išsisklaidė. 1834-aisiais saloje buvo pastatytas švyturys, kuris veikia iki šiol.

XIX a. pabaigoje turtinga šeima nusipirko visą salą ir vakarinėje dalyje pastatė didelį dvarą. Tiesa, šeima šioje saloje ilgai negyveno. Matyt, juos giliai traumavo neišaiškintas senasis salos incidentas, tad jie greitai išsikėlė. Dvaras buvo paverstas psichine įstaiga, nors neaišku, ar tai buvo oficialiai pripažinta. Įstaiga buvo pavadinta Carnate Institution for the Alienated, o jai iki 1920-ųjų vadovavo daktaras Killjoy. Bylos nurodo, kad Killjoy metodai buvo nemoksliniai, barbariški ir iškrypę. Beprotnamis stovi iki šiol, ir kiekvienas aplankęs jį, turės papasakoti kokią nors vaiduoklišką istoriją.

1930-aisiais sala atiteko vyriausybei ir Antrojo Pasaulinio karo metu ja naudojosi JAV armija. Po karo, nuosavybės teisės buvo perleistos Merilendo valstijai, o pastatas buvo paverstas į Aboto kalėjimą. Kalėjimas veikia iki šių dienų. Pataisų Departamentas taip pat suteikia barakus kalėjime dirbantiems darbuotojams ir jų šeimoms, kurie yra būtini, nes į salą nėra reguliaraus kelto. Darbuotojų išlaikymas Aboto kalėjime labai žemas. Nieko stebėtino, turint galvoje keistas darbuotojų gyvenimo sąlygas bei neramią ir nemalonią pačios salos aplinką.

Žinoma, logiškai viskas atrodo gan kvailai, kai ramioje saloje prasideda tokia fantastika, pradeda atakuoti neaiškios kilmės objektai, puolantys be tikslo ar priežasties. Dar keisčiau, kad mūsų herojus gali pasiversti pašėlusiu monstru, visa griaunančiu padaru, kuriam puolantys priešai tėra bejėgiai padarėliai. Tiesa, amžinai būti monstru neleidžia pykčio matuoklis, kuris užsipildo mums naikinant priešus dar žmogiškoje būsenoje.

Kartais nuo nuolatinių kovų leidžia pailsėti vizijos, kurias gražiame slo-mo režime mato Torque. Jose visada atsiranda žmona su vaikais, kuri vis priekaištauja jam ir kaltina jį

buvusį blogu tėvu, skundžiasi, kad buvo nelaiminga, kad jis neskyrė pakankamai dėmesio savo vaikams. Šios scenos išties liūdnos, bet jos nei kiek nesustabdo jūsų ryžto siekti galutinio tikslo.

Kaip jau įprasta, Midway vėl paruošė mums ir atskirą special features skyrių žaidime. Jame galime rasti keletą naujausių kuriamų projektų trailer'ių bei milžinišką dokumentinę juostą apie kalėjimą, kuriame vyksta visas veiksmas. Ją išties verta pažiūrėti, kadangi galima išgirsti ypač įdomių faktų. Buvo sunku

patikėti, jog pačiam Al Capone teko sėdėti šiame kalėjime, tik, kas nekeista, jo sąlygos buvo, ko gero, 100 kartų geresnės nei mūsų personažo.

Grafika žaidime gan nestandartinė. Vienose vietose ji spindi grožiu, kitose matomas aiškus žaidimo neapšlifavimas. Ypač gražiai atrodo ugnis, kurią sunku apibūdinti žodžiais. Įdomi detalė, jog Torque kūnas nuo milžiniškais kiekiais trykštančio monstrų kraujo išsikruvina. Ir tai atrodo ypač detaliai. Po masinių skerdynių atrodome, lyg būtume palindę po kraujo lietumi. Visa kita grafinė pusė žaidime atrodo gan vidutiniškai. The Suffering garso kokybė išties gera. Visi sklindantys garsai žaidimo metu skamba įtikinamai ir yra sukurti kokybiškai. Vienintelis minusas, kad jie nė velnio negąsdina, o kaip siaubo žaidimui tai nėra gerai (prisiminkite Silent Hill 3...).

The Suffering, nors ir turi nemažai minusų, bet smarkiai nuvertinti jo negalima, nes veiksmas žaidime išties intriguojantis ir įdomus, tačiau kaip siaubo žaidimui jis per daug linksmas. Jeigu mėgstate nepaliaujamą veiksmą ir papildomai norite šiek tiek pasigąsdinti ir gauti siaubo adrenalino, tuomet šis žaidimas kaip tik jums.

SIUŽETAS 85
Nelabai akcentuojamas, tačiau vizijos ji stipriai pagyvina.

GRAFIKA 80
Gan paprasta, bet turinti įdomių ypatybių.

MUZIKA 70
Mažai pastebima, negąsdinanti.

GARSAS 75
Kokybiškas, bet kaip veiksmo žaidimui per daug ramus.

VALDYMAS 90
Patogus, lengvas, atpalaiduojantis.

IŠVADA
Siaubo žaidimas su daug veiksmo, tačiau beveik nė lašo siaubo, kuris priverstų mus krūptelti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 75

Van Helsing

KAŽKAS MINĖJO VAMPYRUS?

■ **Kūrėjas:** Saffire | **Leidėjas:** VU Games | **Data:** 2004-05-14 | **Žanras:** veiksmo

Žvarbus vėjas ir akinantis lietus siautė menkai nušviestomis Paryžiaus gatvėmis. Aplink nė gyvos dvasios, o įtartina tyla varė baimę. Akis užkliudė greitai gatve žingsniuojantis siluetas. Vėjas siaubingai draskė apsiaustą, o lietaus lašai, kaip mirtį nešančios kulkos, skriejo skersai tamsoje paskendusio šešėlio. Bet staiga plykstelėjo žaibas, ir aš išvydau nepažįstamojo veidą! Pajutau, kaip širdis pamažu šąla, žvelgiau į šaltas kaip ledas akis, į užtaisytą revolverį, nutaikytą tiesiai į mane, ir nemirtingumo šešėlį, gaubiantį nepažįstamojo sielą...

Dante

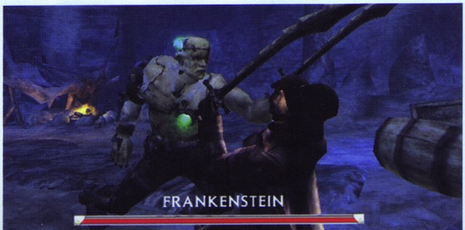
Žvelgdamas mirčiai į akis, prisiminiau VU Games. Atsidūrusi prie bankroto ribos, ji sukūrė nemažai blogų žaidimų, taip dar labiau priartindama savo pražūtį, nors jos sąskaitoje viltingai užrašyti Star Craft: Ghost ir Fast and the Furious. Tačiau VU kiek atitokusi suteikė mums progą pabūti pro kino teatrus praūžusio Van Helsingo kailyje. Galima sakyti, tai tikrai protingas žingsnis, turint omeny, kiek filmo fanų svajojo patirti neapsakomus nuotykius Transilvanijoje.

Filmo motyvais kurtas žaidimas pasakoja, kaip kunigaikštis Volkovas ir princesė Ana kovoja su lordu Drakula. Drakula trokšta atgaivinti tūkstančius savo vaikų, o tam reikia tyros energijos, kurią turi Frankenšteinas, palaikantis gėrio pusę. Tačiau jei paskutinieji valdovai žus, visa jų dinastija bus amžinai prakeikta. Čia ir įpainiojamas Van Helsingas, kurio tikslas — apginti Aną, kuri, (neskaitant kelių pagrobimų) ir pati puikiai moka pastovėti už save. Negana to, čia įgrūdami ir vilkolakiai, kuriuos Drakula privertė tarnauti jo labui. Vilkolakis įkanda Van Helsingui, taip suteikdamas vienintelį šansą visiems laikams nugalabyti nemirtingąjį Drakulą...

Ganėtinai paini istorija, intriguojantys herojai ir kvapą gniaužiantys efektai. Ko dar gali reikėti nuotykių ištroškusiam jaunimui ? Tačiau kūrėjai pagailėjo siužetinių filmukų, o filme pateiktą siužetą apkarpė taip, kaip jiems patiko. Nemanau, kad tai patiks filmo fanams, bet apie minusus kiek vėliau. Metas pakalbėti apie geresnius dalykus, matytus žaidime.

Visų pirma mane nustebino po neblogo prologo žaidime panaudotas DMC (Devil May Cry) kovos ir veiksmų varikliukas. Žinoma, čia jis buvo kiek pagerintas ir pripildytas įvairių, akiai malonių smulkmenų. Van Helsingas čia taip pat galės aukštai šokinėti, ore atlikti dvigubą šuolį arba su griausmu nusileisti ant žemės, už savęs palikdamas minias gulinčių priešų.

Rimtą vaidmenį žaidime suvaidino ir Van Helsingo ginkluotė. Iš viso žaidime bus aštuoni



ginklai. Pamėginsiu išvardinti: Crossbow (automatinis arbaletas, užtaisytas aštriomis strėlėmis), Pistols (du revolveriai), Tojo blade (du besisukantys pjūklai), Shotgun (be komentarų), Gatling gun (galingas kulkosvaidis), Electric Gun (pailgas ginklas, šaudantis stipriomis elektros iškrovomis), Scimitars (du aštrūs kardai, leidžiantys Van Helsingui atlikti nepakartojamus combo) ir galiausiai Elephant gun (bonus'inis ginklas, iš kurio gali šaudyti tik nemirtingieji).

Žaidimo eigoje išmoksite ir daug skirtingų veiksmų, tokių kaip Air Strike arba Tojo Fire. Kai kurie iš jų yra būtini, pvz. Graple jump, mat iššovus ilgą virvę su kabliu jos gale, galima užsikabinti ir pakilti į visas sunkiai prieinamas vietas. Taip pat žaidime gausu įvairiausių daiktų. Dažniausiai tai bus gyvybės atstatytojai arba pagreitintojai, nors kartais rasite ir siurprizų, vadinamųjų Easter Egg. Pastarąjį daiktą įdėjus į geltoną šviesą skleidžiantį indą, jūs būsite nukeltas į kitą pasaulį, kur galėsite atlikti vieną iš penkių iššūkių (challenge), už kuriuos jums bus gausiai atlyginta. Vienu atveju jums teks nugalabyti visus priešus per duotą laiką, kitu — priešų dėka išdaužyti visas salėje esančias skulptūras. Bet kad atrakintumėte visus penkis iššūkius, jums teks surasti ir visus Easter Egg, išmėtytus įmantriausiuose žaidimo kampeliuose. Labiausiai žaidime nustebino Cheats režimas, suteiktas pačių kūrėjų. Tačiau per anksti nesidžiaukite, kodų mėgėjai, — šie kodai nebus nemirtingumo ar visų ginklų, jie skirti tam, kad paįvairintų, prajuokintų arba išsklaidytų nuobodulį. Iš viso kūrėjai mums padovanojo 25 kodus, tokius kaip Small Fiend — priešų sumažinimas (gaila, kad ne bosų...), Metal Body — metaliniai šarvai arba Sick player. Pastarasis kodas privers visas aplinkas (o tarp jų ir Van Helsingą) mirguliuoti ir keistis. Bet visus kodus turėsite atrakinti patys.

Iš viso žaidime yra 12 misijų ir Prologas. Prologas vyksta Paryžiuje, o visą kitą žaidimo dalį teks praleisti Transilvanijoje. Jums bus lemta pereiti apgaubtą šalčio ir pavojų mišką, menka deglų šviesa nusietus Drakulos pilies koridorius ar nerealaus dydžio stalagmitų ir stalaktitų urvus, kuriuose rasite būsimą bendražygį — Frankenšteino monstrą. Taip pat labai gražiai sukurti krentantys kriokliai, kuriuose

atsispindi krauju srūvantys priešai arba visa naikinantys susišaudymai. Originaliai sukurti įvairiausi ledu padengti tuneliai, blogio apgaubti kapai, iš kurių vienas po kito lenda jūsų mirties trokštantys priešai...

Jei jau prakalbom apie priešus — jų čia tikrai netrūks! Kiekviename lygyje jūsų lauks įvairaus masto monstrai. Pradedant nuo vos pasivelkančių skeletų ir ore vos vos makaluojančių Drakulos vaikų, iki žaibiškai puolančių vilkolakių ir narsiai padangę raižančių raganų. Galbūt vietomis žaidimas pasirodys per lengvas, tačiau kiekvieno gigantiško lygio pabaigoje lauks stiprus bosas, o kartais netgi du! Tačiau galiu jus nuraminti, nes žaidimo lygyje aplink mėtysis dešimtys žalių, raudonų, mėlynų ir geltonų sferų su kryžiumi viduje. Žalius naudosite kaip pinigus, raudoni atstatys jūsų gyvybę, mėlyni energiją, o geltoni laikinai padidins jūsų greitį ir miklumą. Pabaigę lygį, nustebsite, kad pirkimo langelyje kybos tūkstantinis surinktų žaliųjų sferų skaičius. Už juos galėsite nusipirkti raudonų, mėlynų ar geltonų sferų arba patobulinti kai kuriuos veiksmus ir ginklus.

Kartais žaisdami pajusite, kad priešas yra daug pranašesnis už jus, tačiau tokiu atveju negalvodami spauskite L1. Tai įjungs demonišką režimą, kuriame nesikeis jūsų išvaizda, tačiau pasikeis ginklų amunicija! Pvz. automatinis arbaletas vietoj paprastų strėlių šaudys degančiais kuolais, o revolverių kulkas pakeis mirtinas sidabrinių kulkų užtaisas. Ir nors energija greitai pasibaigs, to užteks, kad boso gyvybės sumažėtų perpus. Kitu atveju bet kada galėsite atnaujinti energiją, panaudoję mėlyną sferą. Dar žaidime sudomino galimybė atlikti mirtiną ataką. Nužudę bent penkis priešininkus, spauskite R2. Tada Van Helsingas žaibiškai svies į priešininką pašventintą kryžių ir nuostabaus šviesos efekto metu išvysite, kaip piktadarys persiskiria pusiau ir galiausiai išnyksta, apgaubtas akinančios šviesos uždangos.

Vivendi Universal Games, džiugu, išties pasistengė. Supynė painų ir intriguojantį siužetą, DMC kovos ir veiksmo varikliuką, skurdoką, bet gražią grafiką, įprastą veiksmo žaidimams muziką ir legendinius herojus. Turiu pripažinti, kad jiems išėjo nerealus veiksmo užtaisas, prikaustysiantis prie ekranų visus filmo fanus ir kitus veiksmo mėgėjus. Tik labai gaila, kad žaidimas išėjo toks trumpas ir iki galo neužbaigtas... Vis tik viltis, kad VU „atsistos ant kojų" ir pradės leisti kokybiškus žaidimus sustiprėjo. Labai tikiuosi, kad VU pilnai atsistos ant kojų ir stiprybę parodemonstruos Star Craft: Ghost žaidime.

SIUŽETAS 82
Vampyrai, vilkolakiai, Frankenšteinas... Net galva apsvaigo.

GARSAS 74
„Kietos" Van Helsingo frazės, dar kietesniems priešams dažniausiai sumurmamos panosėje...

MUZIKA 75
Galime išgirsti ir geresnių...

GRAFIKA 80
Skurdoka, bet fantastiški kriokliai ir pasakiški ledo tuneliai viską pateisina.

VALDYMAS 90
Greitai įsisavinamas ir puikiai pritaikomas.

IŠVADA
Dar vienas žaidimas, dar labiau apsunkinantis kraujo siurbikų ir kitokių plėšrūnų likimą. Rekomenduoju visiems, kas trokšta didelės dozės veiksmo taip, kaip vampyrai trokšta kraujo...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
82

Drakengard

CHAOS LEGION SUSITINKA SU PANZER DRAGOON

■ **Kūrėjas:** Square Enix | **Leidėjas:** Take2 Interactive | **Data:** 2004-05-21 | **Žanras:** veiksmo RPG

Square Enix kompanijos anonsuotas projektas Drakengard (Drag-on Dragoon Japonijoje) vienu metu žadėjo tapti vos ne pačiu stambiausiu šio leidėjo kūriniu — po naujos Final Fantasy, žinoma. Džiugios perspektyvos atrodė tuo realesnės, kuo dažniau stambūs žaidimų žurnalai ir internetinės svetainės spausdino pagyrų kupinus šio žaidimo anonsus, ir, miklėjant nuo susižavėjimo, vardino begalinius būsimo hito privalumus. Kai kurie žurnalistai Drakengard pavadino „laukiamiausiu 2003 metų RPG“, o kai kurie apskritai pažadėjo visuomenei Panzer Dragoon Saga PS2 analogą. Euforija baigėsi tik pasirodžius žaidimui JAV ir Europos rinkose — kažkaip iš karto ir visiems laikams. Tai, kuo žaidimas tapo iš tikrųjų, švelniai tariant, nustebino. Ir daugiausiai stebėjosi tie, kurie anksčiau išliaupsino šį projektą.

Alex

Pradedame, kaip visada, nuo siužeto. Kai kuriems jis pasirodys pakankamai įdomus ir įtraukiantis, nes pasakoja apie stiprių vyrukų — su kardais ir skydais — dvikovas. Pastarieji bando pasipriešinti Imperijai, norinčiai užvaldyti jų mažąją karalystę, vadinamą Union (arba sąjunga). O blogiečių iš Imperijos puolimo tikslas labai paprastas — staiga jiems erzinti, juo labiau, kad nei siužetiniai klipukai, nei veikėjų dialogai ypatinga kokybe nepasižymi, o daugelis jų veiksmų apskritai sunkiai paaiškinami sveika logika. Pavyzdžiui, viename iš klipukų princas, ką tik išvadavęs Deivę iš priešų rankų, paima... arfą, ir pasakęs, kad atėjo laikas dainai, pradeda džergžti kažką liūdno. Pažymėsiu, kad tuo pačiu metu aplink verda mūšis, skrenda strėlės ir taip toliau.

„žiauriai" prireikia stebuklingų artefaktų, kuriuos saugo Sąjungos Deivė. Tačiau deivė šiuo atveju yra net labai mirtinga moteriškos lyties atstovė — ji yra pagrindinio žaidimo veikėjo, princo Caim, gimtoji sesuo. Ir štai, viename karo etape, pilis, kurioje slepiasi Deivė, apsupama priešų, o drąsusis princas mūšio metu mirtinai sužalojamas. Vargšas vaikinas jau pasirengęs padalyti savo mirusių tėvų palikimą, bet atsitiktinumo dėka sutinka mirštantį drakoną. Nenorėdami palikti šio pasaulio — žmogus ir gyvūnas — keičiasi gyvybinėmis jėgomis, amžinai surišdami savo likimus. Burto šalutinis efektas lemia tai, kad Caim'as netenka balso (tikriausiai visi pamenate H.K. Anderseno pasakėlę „Undinė"?) ir tampa niūriu, žiauriu kariu, ieškančiu pagrobtos sesers vienoje iš keturių žaidimo pabaigų. Toliau Drakengard siužetas vystosi panašia, melodramatiška linkme: veikėjams nuolatos tenka priimti sudėtingus sprendimus, kankintis ir kentėti, tarsi Šekspyro tragedijų herojams. Galiausiai, tokios sielos kančios pradeda

Tikriausiai Drakengard programuotojai, kurdami šį projektą, viena akimi žvelgė į vieną iš Panzer Dragoon serijos atstovų, kita — į dar kažką. Nors daugelis apžvalgininkų tam „kažkam" priskiria Dynasty Warriors, turiu stiprų įtarimą, kad tai vis tik Chaos Legion iš kompanijos Capcom. Iš Panzer Dragoon žaidimas „paveldėjo" skrydžius ant drakono, daugelio oro priešų dizainą ir automatinio taikymo lock-on funkciją (ir galimybę „užgrobti" kelis taikinius vienu metu). Iš Chaos Legion buvo „pasiskolinti" neaiškūs pilki peizažai, visiškai vienodų priešų gaujos, dirbtinai „pripūstas" rūkas, slepiantis ir tai, ką reikia, ir ko nereikia, ir, žinoma, galimybė pereiti visą žaidimą spaudžiant vieną, maksimum du mygtukus. Iš Dynasty Warrios, patikėkite, nepaimta nieko, išskyrus periodiškai sutinkamus raitelius ir solidų atvirų vietovių dydį.

Tačiau nepagalvokite, kad Project Dragon Sphere komandą (žaidimo kūrėjai) sudaro vien tik plagiatoriai. Jokiais būdais. Šios nuostabios kompanijos darbuotojams užteko kūrybinės energijos, kad suteiktų žaidimui nemažai „žvėriškų" individualumo bruožų, kurių dėka jis tapo dar prastesnis, negu atrodo iš pirmo žvilgsnio. Panzer Dragoon neturėjote skrydžio laisvės — Drakengard'e galite nukreipti ugninį, skraidantį „tanką", kur tik siela geidžia (žinoma, konkretaus lygio ribose)! Kartu su šia galimybe kaip „nemokamą priedą" gausite jokios kritikos neatlaikantį kameros darbą ir nekokį valdymą, su kuriais kovodami išeikvosite kur kas daugiau laiko, negu norėdami nužudyti patį pikčiausią bosą. Išvengti priešų atakų praktiškai neįmanoma — drakonas sklando su šokančio hipopotamo gracija ir tiesiog nenori keisti skrydžio trajektorijos tuomet, kai to reikia jums. Minėtas lock-on režimas veikia labai keistai — kartais taikiniui pavyksta užgrobti visus ekrane esančius priešus, kartais — tik 2 arba 3 iš bendros gaujos. Tęsti šį „nesklandumų" sąrašą būtų galima ilgai.

Žaidimas diferencijuoja tris mūšio režimus: ore, žemėje ir „žemėje–ore". Pastarajame režime Caim gali rinktis, kaip jam veikti duotame žaidimo lygyje: ar pasinaudoti savo skraidančiu hipopotamu, ar bandyti viską sutvarkyti savo jėgomis. Dažniausiai paprasčiau ir greičiau pasinaudoti drakonu, tačiau tuomet prarasite nemažai vertingų exp taškų pagrindinio veikėjo vystymui, nes skraidymo režime visas exp atitenka

raudonam gyvūnui, ir nuo to pastarasis auga, didina svorį, gerina sveikatą ir sparnų užmojį. Kuomet užsisėdėjęs riteris nusprendžia nusileisti iš dangaus į žemę ir asmeniškai pabandyti išsiaiškinti padėtį, už tokį žygdarbį exp skaičiuojamas ne tik jam, bet ir jo ginklui, kurių žaidime pastebėta iš viso 64 (ir daugelį reikia surasti visokiausiais iškrypusiais būdais). Taigi raktas į sėkmę šiame žaidime — kiekvieno iš herojų (ir ginklų) harmoningas savybių vystymas. Visą vystymą galėsite atlikti per 10–12 valandų, o Drakengard lygių užteks, kad patenkintų net pačių atkakliausių žaidėjų reikalavimus.

Manau, kad po visko, ką išvardinau, jau nenustebsite, jei pranešiu, kad vizualiai Drakengard irgi žvaigždžių iš dangaus negaudo — variklukas džiugiai operuoja visais pilkos ir rudos spalvų atspalviais, rūpestingai vengdamas bendravimo su kitomis spalvomis. Nėra jokio šiuolaikinių technologijų palaikymo Widescreen arba HDTV pavidalu. Visi priešai, nors ir animuoti kokybiškai bei kruopščiai nupiešti, vienas nuo kito visiškai nesiskiria, ir tikrai liūdna stebėti, kaip jie vienodai, monotoniškai artėja, net žengdami vienu žingsniu. Šios liūdnos patirties išvengė net Dynasty Warriors 2, pasirodęs 2000 metų (!) rudenį. Labai gaila, kad Drakengard kūrėjų komanda keturis metus nekreipė jokio dėmesio į pažengusias žaidimų technologijas. Apie ribotą matymo lauką tikriausiai kalbėti nereikia, nes, kaip minėjau, rūko „pripūsta" tiek,

kad atrodo, jog veiksmas vyksta Loch Ness ežero tamsiausiose ir drumzliniausiose vietose. Pakankamai prastai realizuota ir susidūrimų detekcijos funkcija (collision detection) — net kelis kartus teko strigti tarp medžių bei akmenų, ir šokinėti tol, kol kažkokiu stebuklingu būdu neatsidurdavau ant „tvirtos" žemės. Pagaliau, jei ekrane vienu metu pasirodo daug priešų, kadrų dažnis drastiškai krenta, arba liaudiškai tariant, žaidimas „stabdo". Išvengti stabdymo pavyks tik tuomet, kai priešų skaičių sumažinsite. Kalaviju ir ugnimi, žinoma.

Gaivaus oro gurkšniu žaidime galima laikyti skraidymo ore režimą, su daugybe pirotechninių efektų, sprogimų ir gražiai animuotu drakono modeliu. Nors rūkas yra ir čia, jo yra žymiai mažiau negu kovojant žemėje. O paskutiniuose lygiuose, artėjant prie pabaigos, pradeda pasirodyti įdomesni bei spalvingesni bosai.

Visos žaidimo melodijos nuostabiai parinktos, pasižymi naudojamų instrumentų įvairove, ir tikrai vertos to, kad gautų kelialapį į „gyvenimą" su jų labiau vertu žaidimu. Įgarsinimas, jei nekreipsime dėmesio į tas nesąmones, kurias kalba veikėjai, irgi pakankamai aukšto lygio — bent jau aktoriai tikrai stengėsi. Skirtingai nuo kelių pastarųjų Square Enix „relizų" (Final Fantasy X-2 ir Unlimited SaGa), Drakengard nepalaiko jokių Dolby Surround režimų.

Ką galima pasakyti apibendrinimui? Švelniausi šiuo atveju žodžiai būtų tokie: Drakengard nėra vertas garsiosios Square Enix veiksmo RPG titulo. Buvo galima sukurti gražų, įdomų, įtraukiantį veiksmo žaidimą su RPG elementais, kaip Square Enix moka daryti, ir jau ne kartą tai įrodė. Tačiau, tai, kas gavosi, nemaloniai nustebino. Nuobodus, pasikartojantis „geimplėjaus" procesas, prasta grafika, nesąmonių kupinas scenarijus, prastas valdymas bei kameros darbas — štai kas yra Drakengard. Pigus padirbinys, pasirodęs video–žaidimų rinkoje dėl kai kurių atsakingų pareigūnų bei kūrėjų komandos žioplumo.

SIUŽETAS 80
Senovinės istorijos ir fantasy mix'as atras savo gerbėjus.

GARSAS 79
Ausį rėžiantys karių riksmai ir metalo žvangėjimas padeda tikroviškai atkurti ekrane vykstantį veiksmą.

MUZIKA 85
Tikrai geras takelis ir kokybiškas įgarsinimas.

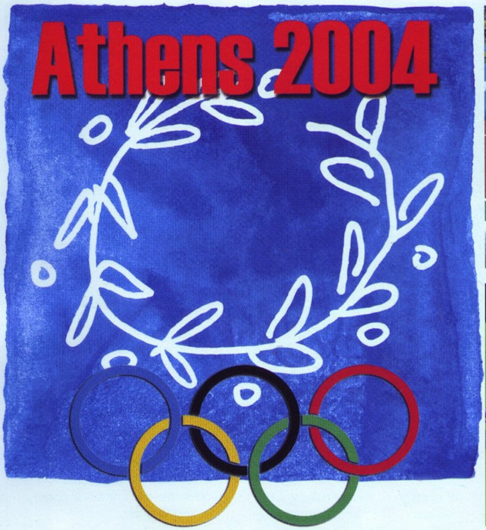
GRAFIKA 63
Labai ribota matymo distancija, mažas naudojamų spalvų skaičius, nuolatiniai "stabdžiai".

VALDYMAS 68
Nepatogus skraidymo režime ir nuobodus žemės mūšių metu.

IŠVADA
Visais atžvilgiais silpnas projektas, kuriuo gali susidomėti tik karščiausi RPG bei Square Enix gerbėjai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

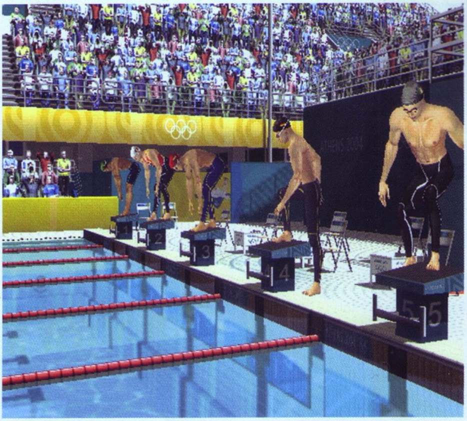
VA REITINGAS 70



CITUS, ALTUS, FORTUS CITUS CITUS, CITUS, CITUS, CITUS...

■ **Kūrėjas:** Eurocom | **Leidėjas:** Sony |**Data:** 2004-07-02 | **Žanras:** sportas

Norėtųsi tekstą pradėti taip: Jeigu Tu esi prisiekęs sporto fanas, privalai įsigyti Athens 2004. Bet pradėsiu kitaip...
Jei tu esi žiaurus suskis ir nuoširdžiai nekenti savo draugų ar artimųjų, padovanok jiems Athens 2004. Šis žaidimas kaip mat nuvarys juos į kapus arba mažų mažiausiai traumuos juos visam likusiam gyvenimui...



Artojas

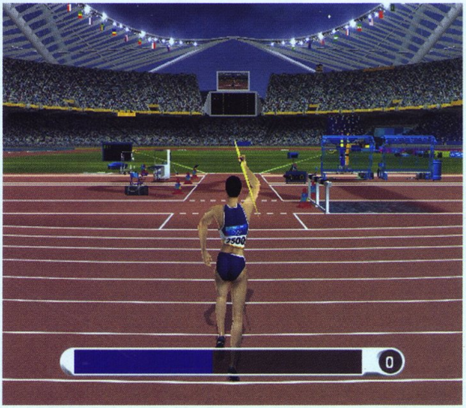
DVIEJŲ LIGŲ SINTEZĖ

Logiškai mąstant, žmonės, kuriantys žaidimą, privalo jį testuoti. Tą patį daro ir už pinigus samdomi beta testuotojai bei kokybės kontrolieriai... Žodžiu, žmonių, ieškančių klaidų žaidimo kūrimo procese, dažnokai būna ne mažiau, nei jį kuriančių. Po kai kurių žaidimų pasirodymo nejučiomis susimąstai, kokie žmonės (testuotojai) sėdi tamsiuose kompanijų rūsiuose, kad pasaulį išvysta tokie „šedevrai" kaip Manhunt ar Athens 2004. Jei pirmuoju atveju kalbėjau apie ligotus iškrypėlius, tai antruoju kalbu apie nelaimingus žmones. Žmones, sergančius sunkia sado-mazochizmo apraiška, kuriems savęs kankinimas suteikia nepakartojamą malonumą... Apie Athens 2004 kūrėjus net nekalbu — juos greičiausiai kankina dvi negalios: sado-mazochizmas (nes testuodami žaidimą jie tikrai kankinosi) ir sadizmas (nes pastarąsias dvi dienas jie negailestingai kankino mane).

TAALKEUZE KIES JA TAAL

Didžiausia nelaimė ta, kad mūsų redakciją pasiekusi PAL žaidimo versija buvo sudaryta net iš šešių kalbų. Daugiausiai pykčio, beje, sukėlė ant dėžutės, kartu su PAL ženkliuku, nupiešta anglų vėliava. Kodėl? O todėl, kad žaidime tokios rasti nepavyko. Norit Olimpiados? Ok. Prašom — olandų, graikų, švedų kalbos... Žodžiu, egzotika. Tiesa, visai gali būti, kad mums nepasisekė, ir, siunčiant siuntinį, kažkas padarė klaidą, tačiau gali

būti ir kitaip — būkite atsargūs. Kiek palandžiojęs po Olandišką meniu (jis man pasirodė labiausiai pažįstamas), supratau, kad kalba iš tiesų ne visai reikalinga. Visas žaidimas valdomas dviem–trim mygtukais, tiksliau — į neviltį varančiu jų minkymu. Pamenate MK: Deadly Alliance malkų skaldymą? Tai štai, Atėnai — tai tas pats, tik milijoną kartų baisiau. Ką bedarytumėte — plauktumėte, bėgtumėte ar „rautumėte“ štangą — visada teks kartoti tą pačią įkyrią kombinaciją: X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O... Beje, tempas privalo būti milžiniškas, bet koks stabtelėjimas ar susidubliavimas (kai X ir O paspaudžiami kartu, o ne paeiliui) garantuoja, kad finišą pasieksite paskutinis. Štai jums ir laimė, štai ir garbė. Po pirmųjų bandymų užkelti ant pjedestalo savo komandos narius, burnoje lieka



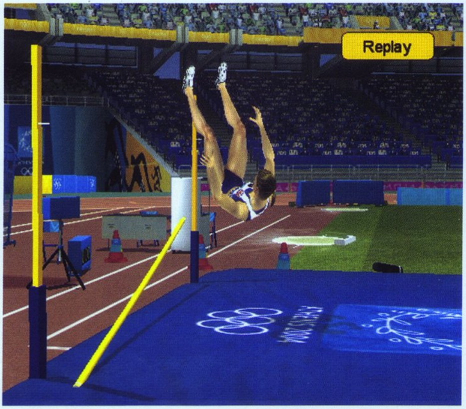
šlykštus nusivylimo kartėlis, o rankos atsisako paklusti bet kokioms komandoms. Tai ženklas, kad laikas baigti, tačiau aš buvau įpareigotas tęsti toliau, taigi kovojau. Dėkui dievui niekas nesilankė kambaryje, nes jaučiu, kad pamatę mano šaltu prakaitu padengtą kaktą, skausmo perkreiptą veidą, tvirtai sukąstus dantis ir mėšlungio sutrauktus pirštus, artimieji būtų kvietę greitąją... Ir nemanau, kad jie taip pasielgtų be pagrindo.

Na, bet jei jau nesu sukurtas lengvajai/sunkiajai atletikai, keliauju toliau, kiek intelektualesnių sporto šakų link. Konkursas... Hm... Taaaaaip — jojame arkliuku ir šokinėjame per karteles. Iš esmės viskas būtų nieko, žaidimo procesas raminantis (atsižvelgiant į prieš tai patirtas kančias) ir atpalaiduojantis. Tik va, bėda... Labai jau visas šis sportas dvelkia „Barbės kvapeliu“, todėl žaisti ne visai malonu, o ir arklys.... Dieve mano, taip reumato „susukto“ gyvūno gyvenime nebuvau matęs. Kažkaip nejučiomis padariau prielaidą, kad arklys, ant kurio jojama, prieš tai buvo priverstas žaisti Atėnus. Bėgimo maratoną. Kur žiūri žalieji?

Gimnastika. O taip! „Nors vienas padorus žaidimo režimas“ — sušukau pamatęs Dance tipo valdymą. Klydau... Jei pradžioje, bent kažkiek pataikydavau į ritmą, tai įpusėjęs pasirodymą, kaliau pro šalį kaip turi būt. Keisčiausia yra tai, kad šiaip su tokio tipo žaidimais susitvarkau be vargo. Taip pat keista ir tai, kad ekranu kylančių rodyklių tempas žvėriškas, taigi pamatyti savo pasirodymą šansų nebelieka. Dar keisčiau pasirodė tai, kad mano valdomai gimnastei įgrūdo bronzą. Kaip? Už ką?

OLIMPINĖS SPORTO ŠAKOS

- **Vandens sportas** (Plaukimas, vandensvydis, nardymas, sinchroninis plaukimas)
- **Šaudymas iš lanko**
- **Lengvoji atletika** (Sprintas, vidutinių bei ilgųjų distancijų bėgimas, maratonas, bėgimas su kliūtimis, šuoliai, šuoliai su kartimis, disko, ieties, kūjo metimas, rutulio stūmimas, dešimtkovė, septynkovė)
- **Badmintonas**
- **Beisbolas**
- **Krepšinis**
- **Boksas**
- **Plaukimas baidarėmis**
- **Dviračių lenktynės**
- **Jojimas**
- **Fechtavimasis**
- **Futbolas**
- **Gimnastika** (Artistinė, ritminė, batutinė)
- **Rankinis**
- **Ledo ritulys**
- **Dziudo**
- **Modernioji penkiakovė** (Šaudymas + fechtavimasis + plaukimas + jojimas + krosas)
- **Irklavimas**
- **Buriavimas**
- **Šaudymas**
- **Softbolas**
- **Stalo tenisas**
- **Taikvondo**
- **Lauko tenisas**
- **Triatlonas** (Plaukimas + važiavimas dviračiu + bėgimas)
- **Tinklinis**
- **Svorių kilnojimas**
- **Imtynės**

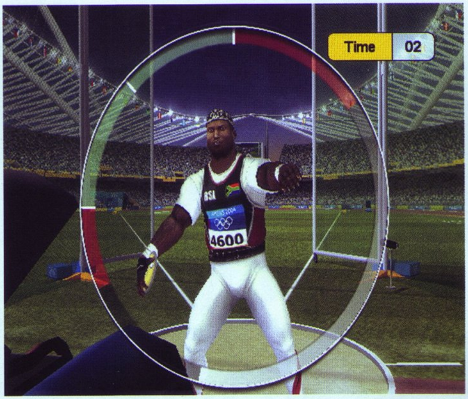


Gerai, laikas mesti visą sudėtingą sportą ir susirasti aristokratiškesnį užsiėmimą. Šaudymas. Stendinis ir iš lanko. Galų gale, pavyko rasti kažką, ką įmanoma ir malonu žaisti. Būtent šiuose žaidimo režimuose pastebėjau ir faktą, kad žaidimo grafika išties neprasta. Kodėl tik dabar? O todėl, kad iki šiol arba stebėjau rodyklytes, arba užsimerkdavau iš skausmo. Taigi žaidimo grafika neprasta, garsas taip pat neblogas. Bėda ta, kad tai nepadeda... Negi pirksime žaidimą dėl dviejų „puse velnio" režimų?

UŽ BORTO

Dar vienas akstinas įsigyti šį labai abejotiną žaidimą — mūsų troškimas simuliuoti Lietuvos Olimpinės rinktinės nuotykius Atėnuose. Taigi, to padaryti nepavyks. Nei mes, nei mūsų kaimynai Latviai ar Estai šiose žaidynėse, pasak Eurocom, nedalyvauja. Mūsų nėra, mes už borto! Nežinau kaip jums, bet man užvirė kraujas. Per šimto metų laikotarpį Lietuvos sportininkai (jei neklystu) parvežė 25 aukso medalius. Galbūt kažkam tai pasirodė mažoka? Bet jei skaičiuotume ir bronzos, ir sidabro medalius, gautume beveik šimtą Olimpinių medalių,— gana daug mažai tautai! Kažkam tai nė motais, o va man, nors ir ne itin baisiam patriotui, širdį skauda. Galų gale, net ir nežvelgiant į tolimą praeitį, yra aišku, kad mes turėjome būti vien tik todėl, kad prieš ketverius metus Sidnėjuje Virgilijus Alekna ir Daina Gudzinevičiūtė iškovojo po aukso medalį tose sporto šakose, kurios yra ir žaidime — disko metime ir šaudyme.

Taigi, tokios tad tokelės. Giliu mano įsitikinimu, Athens 2004 nevertas dėmesio nei žaidžiant vienam, nei vakarėlių metu. Tiesa, žaidimas gali pasirodyti daugiau ar mažiau azartiškas, lenktyniaujant, kurio iš vakarėlio svečių pirštai ir riešai stipresni, tačiau, abejoju, ar tokia pramoga truks ilgai, o ir po jos pasigirsiančios dejonės ūpo nepakels. Gėda Eurocom'ui, juk proga sukurti olimpinį žaidimą pasitaiko ne itin dažnai, ir šitaip ją išniekinti... Ant laužo juos.



ĮDOMUMAS 41
X,O,X,O,X,O, X,O,X,O,X,O

GRAFIKA 70
Tikrai neblogai atrodantis žaidimas, puiki sportininkų detalizacija ir animacija. Deja, žiūrėti į juos nėra kada.

MUZIKA 67
Negelbsti situacijos, kad ir kaip norėtųsi.

GARSAS 60
Ką šnekėjo komentatorius - nesupratau, bet žaisti jis nemaišė. Garso efektai geri, bet jų tragiškai mažai.

VALDYMAS 25
Net neabejoju, kad geriausias visų laikų pultelis, Dual Shock 2, nusipelno, kad juo žaistume geresnius žaidimus.

IŠVADA
Iš karto nutrauk ryšius su žmogumi, kuris į svečius atsineš ar padovanos tau Athens 2004. Toks žmogus tavęs nekenčia ir yra labai žiaurus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
43

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

NAUJAS POTERIO IR CO BURTŲ MOKYKLOS SEMESTRAS

Kūrėjas: EA Games | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-06-04 | **Žanras:** nuotykių

Pirmą kartą Hario Poterio žaidimas bei filmas pasirodo vasarą, o ne žiemą, Kalėdinio sezono metu. Nežinia,— gerai tai ar blogai, tiesiog vėl turime progą pasidžiaugti stebuklingais Hario Poterio ir jo draugų (kurie šį kartą daug svarbesni) nuotykiais, ir patys pajusti knygos bei filmo dvasią.

Ryčka

Trečiosios žaidimo dalies istorija prasideda gan tamsiomis aplinkybėmis: iš kalėjimo pabėga Sirijus Blekas, tariamas Hario tėvų žudikas ir... jo paties krikštatėvis. Jo ieškoti puola tamsieji kalėjimo sargybiniai Dementorai, ir burtininkų mokyklą apima gan didelė įtampa. Ypatingai mokyklos vyresnybė nerimauja dėl Hario, baimindamiesi ne tik dėl to, kad Sirijusas gali pasikėsinti į jaunąjį burtininką, bet labiau dėl to, kad pats Haris bandys ieškoti tariamojo tėvų žudiko.

Prisoner of Azkaban nuo pat pirmų akimirkų skiriasi nuo savo pirmtakų (žinoma, neskaitant Quidditch World Cup) tuo, kad čia valdome ne tik patį Harį, bet ir du jo draugus — Roną ir Hermioną. Tokiu būdu žaidimas kažkiek primena senąjį Blizzard platforminį šedevrą The Lost Vikings, mat kiekvienas herojus turi tam tikras savybes, ir tik derinant visų trijų sugebėjimus, galima sėkmingai įveikti žaidimą. Ronas, pavyzdžiui, gali išgelbėti Harį, kuris vis pakliūva į nemalonumus, tačiau tikroji Rono „specialybė" yra vietovių apieškojimas, slaptų durų radimas bei sienų stumdymas. Su Hermione galite patekti į vaikinams neprieinamas vietas: prašliaužti po vartais, pralįsti pro siaurus durų tarpus. Na, o Haris moka naudingiausią dalyką — šokinėti per platformas ir briaunas. Skiriasi ir veikėjų naudojami burtai. Kūrėjai gan protingai paskirstė etapus, kai reikia valdyti tik vieną veikėją (pavyzdžiui, pralindus po varteliais su Hermione, kad ši surastų kokį nors jungiklį, kuris atidarytų juos ir įleistų Roną ir Harį), ir apdovanojo juos atitinka-

mais burtais: Hermionei dažnai tenka naudoti užšaldymo ir pataisymo burtus, Ronui — šviesos, Hariui — nuotolinio daiktų valdymo ir kovos.

Prisoner of Azkaban, kaip ir galima tikėtis iš licencijuoto žaidimo, yra gan tiesinis. Nors sudaromas išties „gyvos" Hogvarts mokyklos įspūdis (pilna zujančių studentų, galima tyrinėti įvairias vietoves), tačiau paprastai jums duotą užduotį ar paliepimą reikia būtinai atlikti, norint tęsti žaidimą toliau. Užduotys dažniausiai yra galvosūkių formos: surasti burtų knygą, išmokti burtą, surankioti tą ar aną. Tačiau nors užduotys atrodo paprastos, jų vykdymas tampa tikrais „kvestais": trijulei bosais. Žinoma, nesitikėkite FPS režimo, kur Haris nusitaikęs burtų lazdele, leidžia burtų serijas :). Kiekvienas bosas turi kokią nors silpnybę, ir reikia atrasti būdą, kombinuojant visų trijų herojų įgūdžius, kaip ja pasinaudoti (jei nepavyks surasti, ieškokite šio numerio Patarimų skyrelyje ;)).

Kadangi žaidimas aiškiai orientuotas į jaunesnę auditoriją, kūrėjai pasirūpino įvairia pagalba: ką ir kaip daryti pataria tekstinės žinutės bei žaidimo veikėjai, tačiau to ne visada užtenka. Jaunųjų burtininkų gyvenimą ir nuotykius apsunkina gan painus ir sudėtingas Hogvartso išplanavimas su daug aukštų, koridorių ir galybe kambarių. Kartais visiškai

neaišku, kuria kryptimi turime eiti. Taip pat kartais įtartinai elgiasi ir kompiuterio valdomi kolegos: iššauna į valdomą veikėją ar negali automatiškai įvykdyti numatyto veiksmo. Be to, žaidimui kai kada kenkia ir nepageidaujami kameros „pokštai", kai tenka sėlinti, priglusti prie sienos ar pasislėpti šešėliuose.

Nepaisant kelių nemalonumų ir klaidelių, žaidimas visai gerai veikia, užduodamas atpalaiduojančias protines užduotis. Daugelį kliūčių galima įveikti be jokių laiko apribojimų, tad mažiau patyrę žaidėjai galės sukti galvą tiek, kiek reikia. Kadangi „aštrių" veiksmo scenų yra labai nedaug, praktiškai nesusidursite su herojų mirtimis. Be to, žaidimas be pagrindinės istorijos siūlo ir keletą mini žaidimų, paveikslų galeriją ir filmo treilerį. Žodžiu, Prisoner of Azkaban yra tiesiog tinkamas palydovas filmui ir knygai, tačiau kaip atskiras darbas jis jokios naujos magijos į žanrą neįneša.

reikia nemažai vaikščioti, panaudoti daug burtų, pakovoti su priešais, pasukinėti veidrodžius, pastumdyti objektus, valdyti kitas mašinas, kad galiausiai pasiektų tikslą.

Žaidime istoriją mums perpasakoja ant žaidimo variklio sukurtos animacijos scenos. Kai kurios yra interaktyvios, tačiau dauguma leidžia tik stebėti veiksmą. Na, bet stebėti visai smagu, mat herojai sukurti panašūs į kino herojus, tiesa, atrodo kiek jaunesni, nei per porą metelių ūgtelėję filmo herojai. Beje, kurdami kitus veikėjus, kūrėjai galėjo pasistengti labiau, pavyzdžiui, profesorius Sneipas beveik neprimena aktoriaus iš filmo, o juk po Lord of the Rings žinome, kaip kokybiškai gali būti sukurti ir pagyvenę herojai.

Nors Prisoner of Azkaban, kaip ir ankstesnieji serijoje, yra nuotykių žaidimas, jame pateksime ir į keletą gan aktyvaus veiksmo epizodų. Paprastai — tai kovos su

PIRMAS ĮSPŪDIS 87
Valdome net tris herojus - kažkas naujo.

GARSAS 82
Puikus įgarsinimas, tinkami spec. efektai, muzika. Žodžiu, kaip ir priklauso tokiai licencijai.

MUZIKA 90
Be abejo, nuostabus, juk seka vieną populiariausių šių dienų pasakų!

GRAFIKA 81
EA kaip visada laikosi aukštos kokybės kartelės, per daug neišrasdama nieko naujo.

VALDYMAS 73
Yra problemų su kamera, šiek tiek nepatogios šokinėjimo vietos, tačiau bendras įspūdis malonus, juk nereikia niekur skubėti.

IŠVADA
Tipiški pasakiški Hario Poterio nuotykiai, leidžiantys pažaisti ir su kitais veikėjais, tačiau bendrai nešokantys aukščiau ankstesnių serijų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 78

Warzone 2100

KARINĖS STRATEGIJOS OAZĖ

Kūrėjas: Pumpkin Studios | Leidėjas: Eidos | Data: 2000-09-08 | Žanras: strategija

Niekam ne paslaptis, kad PlayStation negali pasigirti gausia strateginių žaidimų kolekcija, o įdomius ir kokybiškus žaidimus galima suskaičiuoti ant pirštų. Tačiau dėl tokio mažo skaičiaus šie keli žaidimai, „strateginės dykynės“ oazės, tampa dar brangesni ir kelia susižavėjimą bei pagarbą kūrėjams. Vienas tokių yra Warzone 2100 – puiki karinė strategija, kurios populiarumas neblėsta iki šiol.

Kaip ir nurodo pavadinimas, veiksmas vyksta 2100-aisiais atominių bombų suniokotame pasaulyje. Iš post-apokaliptinių pelenų pradeda formuotis pirmosios kolonijos ir mėgina iš naujo „statyti“ pasaulį. Jūs esate atsakingas už vieną iš šių kolonijų. Kadangi pasaulis po kataklizmų tapo visiškai laukinis ir labai kovingas, tad esminis gyvybės palaikymo garantas yra ne vanduo ar maistas, bet karinė technika (tankai ir kitos karinės mašinos). Apsirūpinus karine technika, reikia užkariauti naujas žemes, viską pakeliui išsprogdinant. Tokios yra post-apokaliptinio karinio pasaulio taisyklės. Toks yra Warzone žaidimas.

Warzone 2100 siūlo žaidėjams įprastą realaus laiko strategijų savybių asortimentą. Turite ieškoti ir kasti resursus, tada juos panaudoti pastatų,

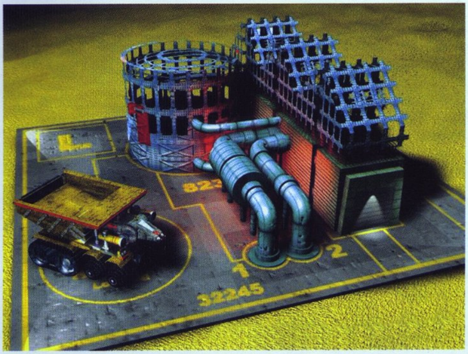
gynybos ir, be abejo, armijos statyboms. O čia Warzone skiriasi nuo įprastų RTS žaidimų, nes prieš tai, kol galėsite statyti armiją, ją reikės sukurti. Pradedate žaidimą tik su vienu armijos kūrimo šablonu, tačiau tyrinėdami technologijas, atversite vis daugiau galimybių. Pirmiausia reikia parinkti karkaso tipą, galima rinktis iš dviejų pagrindinių variantų: mažo, greito ir pigaus arba lėto, galingo ir brangaus. Toliau renkatės varomąją jėgą: ratus, vikšrus, oro pagalves ir kitas judėjimo galimybes. Paskutinis žingsnis – parinkti bokštelį ir išsirinkti ginkluotę iš galybės įvairių ginklų. Savo karinius vienetus galite apginkluoti kulkosvaidžiais, raketomis, lazeriais, patrankomis, mortyromis, ugniasvaidžiais ir daugeliu kitų ginklų, kurie yra dar ir kelerių tipų. Smagiausia, kad jūsų parenkami pokyčiai nėra tik smulkios kosmetinės detalės – tai stipriai veikia žaidimą. Su tokiomis pasirinkimo galimybėmis galite sukurti pačias įvairiausias karo mašinas ir eksperimentuodami siekti kuo didesnės galios bei greičio. Iš tiesų, visai galimas

daiktas, kad pirmą kartą peržaidę žaidimą visų jų net neišbandysite, tad Warzone ilgaamžiškumas garantuotas.

Galvoti ir skaičiuoti gali prireikti daug. Ginklai turi specifinius priešininkus, prieš kuriuos jie veiks efektyviai. Karkaso tipas ir varomoji jėga veikia panašiu principu. Galingų tankų dalinys gali nušluoti priešus kaip lapus, tačiau jei jie

per daug įsiskverbs, juos „sunešios" greitesnės priešininkų atakos, nes jie per lėti efektyviam atsitraukimui.

Kita naujovė PSone strategijų dykumoje yra ta, kad jūsų kariai ir vadai žudydami priešus gauna patirtį. Tokiu būdu jie pradeda taikliau šaudyti ir geriau patys atlaiko žalą. Tobulėjant technolo-



gijai, savo geriausius ir labiausiai patyrusius karius galite sodinti į naujai „iškeptas" super mašinas ir įvaryti priešui siaubą. Šioje vietoje nuliūdina tik tai, kad pradėję naują kampaniją, senosios karių netenkate. Tik spėjote užauginti ir sustiprinti karius, ir jau laikas judėti į naują kampaniją bei kažkur kitur statyti naują bazę.

Warzone grafika yra puiki. Viskas atkuriama pilname 3D vaizde. Mūšių žemėlapiai pilnai sukinėjami ir pritraukiami, tad veiksmą matysite jūsų pasirinkta perspektyva. Kovojame trijose pagrindinėse kampanijų aplinkose: dykumoje, miesto griuvėsiuose ir snieguotuose kalnuose. DI taip pat vertas pagarbos: moka pasinaudoti aplinkos privalumais, pritaikyti savo dalinių dizainą. Jūsų sprendimams aplinka taip pat turi lemiamos reikšmės, nes kiekvienas dalinys ar ginklas skirtingai veiks kitoje aplinkoje ir galės būti panaudotas labai efektyviai, arba bus visiškai bevertis.

Deja, žaidime ne viskas gerai, strateginį–karinį gyvenimą gadina keletas gan rimtų nesklandumų. Pirmiausia, nėra galimybės išsisaugoti mūšio metu. Sujunkite tai su laiko apribojimu ir turėsite prastą situaciją. Įsivaizduokite, iki tikslo lieka keletas sekundžių, o bendras duotas laikas baigiasi, ir jūs pradedate mūšį iš naujo. Nedžiugina ir gan painūs bei prasti misijų aprašymai. Pavyzdžiui, misijoje, kurioje parašyta, kad reikia apginti savo bazę nuo puolėjų, iš tikrųjų reikia tuos puolėjus sunaikinti.

Tačiau pasitaikančios klaidos ir nemalonumai tėra tik smulkmena, palyginus su bendra žaidimo kokybe ir įdomumu. Tiesiog nepaaiškinamai smagu vesti didžiulį būrį savo sukurtų tankų į priešo bazę ir ją sulyginti su žeme. Warzone 2100 yra puikus įrodymas, kad strateginiai žaidimai gali būti įdomūs ir konsolėse, netgi senojoje PSone, tereikia tik fantazijos ir darbo.

PIRMAS ĮSPŪDIS 90
Comand and Conquer 3D? Ant PlayStation?!

GARSAS 67
Nieko išskirtino, nors tokiam žaidimui tai gal ir nėra labai svarbu.

ĮDOMUMAS 85
Beveik neribotos galimybės dalinių kūrimui, skirtingos aplinkos ir scenarijai. Neaiškus misijų pateikimas ir tikslai.

GRAFIKA 82
Gan įspūdingi trimačiai vaizdai, sukinėjimai, "zūmai" ir kitos gėrybės. Vietomis per didelė makalynė ekrane

VALDYMAS 71
Daug darbo, reikia staigiai mokytis, bet gan patogiai perkeltas iš PC į PSone.

IŠVADA
Kieta PSone STRATEGIJA. Atsakymas visiems besiskundžiantiems gerų strateginių žaidimų stygiumi. Būtina pabandyti!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

Ryčka

IRGI ŽAIDIMAI

SQUARE ENIX GALI PEREITI Į XBOX2

Atrodo, kad Microsoft į savo pusę pavyko pritraukti dar vieną japonų kompaniją, ankščiau nepasižymėjusia meile JAV korporacijos žaidimų platformai. Square-Enix kompanijos kūrėjai, pagrinde žinomi kaip Playstation 1&2 platformų mėgėjai, neseniai paskelbė apie „galimą Xbox 2 žaidimo kūrimą". Jokių konkrečių detalių apie būsimą žaidimą iki šiol nėra atskleista, kaip ir jokių komentarų apie tai, kokiu būdu Microsoft pavyko sugundyti tokį lojalų Sony kompanijos kūrėją.

Pasirodo pirmam Xbox'ui Japonijoje jau nieko gero nešviečia: kaip pripažįsta Microsoft japonų padalinio vadovas, „per vėlu bandyti tapti lyderiais. Dabar mes dėsim visas pajėgas naujos konsolės versijos sėkmingam startui". Jam talkina ir Capcom atstovai, kuriuos Microsoft savo laiku irgi norėjo pritraukti į Xbox kūrėjų gretas: „Xbox'ui nėra prasmės kurti žaidimus — jie tiesiog neatneša jokio pelno".

Naujausiais duomenimis, Xbox pardavimai Japonijoje yra tiesiog tragiški – per 2003 metus tik 60.000 vienetų. Palyginimui, per tą patį laikotarpį Sony pardavimai sudarė 2.9 milijonų konsolių. Be to, Microsoft konsolė žymiai atsilieka pagal lokalizuotų šiai šaliai žaidimų skaičių — tik 160 žaidimų prieš 6.165 Sony konsolių turėtojams.

POKEMONIŠKAS GBA

Kad pažymėtų būsimąjį Game Boy Advance žaidimo pasirodymą Pokemon Emerald, Nintendo išleis šio žaidimo tematikos žalią GBA SP Japonijoje. Bus išleista ribota tokių GBA serija, o jie kainuos tiek pat, kiek ir paprastas SP. Pokemoniška GBA bus galima įsigyti iš Nintendo online Pokemon parduotuvės Pokemon Center Online (www.pokemoncenter-online.com). Pokemon Emerald GBA SP bus išleistas rugsėjo viduryje kaip ir žaidimas Pokemon Emerald. Šioje serijoje herojai apsirengė žaviais žaliais drabužiais vėl stoja į kovą prieš velniškus Team Aqua ir Team Magma - Pokemon Ruby ir Sapphire piktadarius.

GOLDEN SUN RENGIASI Į GAMECUBE

Anoniminių šaltinių teigimu, kompanija Nintendo rengia RPG klasiką tapusio žaidimo Golden Sun Gamecube variantą. Žaidimas bus anonsuotas šių metų rudenį, ir pasirodys 2005 metų pradžioje. Taip pat verta nepamiršti apie atskirą šio RPG nuotykio variantą Gameboy Advance sistemai. Pranešime jums visas detales, kai tik jos taps žinomos.

GBA VIDEOTELEFONAS JAPONIJOJE

Tinklų sprendimų kompanija Digital Act pranešė išleisianti naują išorinį įrenginį Game Boy Advance handheld'ui pavadinimu Cam-Pho Advance. Įtaisas naudoja didelį žaidimo kartridžą, kuriame įdiegta mikrokamera bei analoginis modemas, paverčiantys GBA į videotelefoną. Susijungus, ekranas rodys ir vartotoją ir žmogų „kitame laido gale". Bendrauti su pašnekovu bus galima per ausines su mikrofonu, kurios jungiasi prie kartridžo, o telefono numeris bus renkamas naudojant GBA mygtukus ir kryželį. Cam-Pho kainuos 175 JAV dolerius, bus išleista tik 10 000 įtaiso kopijų.

Ashen

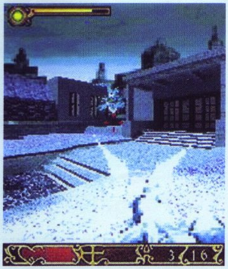
Kūrėjas: **Torus games** | Leidėjas: **Nokia** | Data: **2004 06 30** | Žanras: **FPS**

Ashen galima vadinti pagrindiniu N-Gage perleidimo flagman — žaidimas geriau išnaudoja mobiliojo įtaiso galią, nei anksčiau, dėl to Ashen žaidžiamas taip, lyg būtų paruoštas specialiai N-Gage. Dizaino prasme žaidimas gana kuklus – nerasime nieko įmantresnio už pirmojo Quake galimybes, tačiau tokiu būdu kūrėjai turėjo galimybę patobulinti valdymą ir geimplėjų.

Veiksmas vyksta Seven River City, anksčiau populiariame, daugelio žmonių lankomame didmiestyje, kuris tapo jubiliejinio pragaro susijungimo vieta. Čia esate ne šiaip sau, nes atrodo, kad jūsų herojaus sesuo, mokslininkė, kažkokiu būdu yra susijusi su šia demoniška invazija. Tačiau kuo ji dėta, negalime paklausti, kadangi išprotėjusi mokslininkė kažkur dingo, palikusi tik kraujo pėdsakus ir jos išrastus vaiduoklių akinius, leidžiančius matyti dvasinius priešų kūnus. Keliaudami per aštuonis lygius, ir turėsite išsiaiškinti, kas čia per velniava, ir kodėl ji vyksta.

Kelionė Septynių Upių miestu vyksta pro 3D aplinkoje sukurtus vamzdynus, katedras ir pastatų kompleksus. Nors Ashen aplinkos yra pikseliuotos ir vietomis atrodo neišvaizdžiai, tačiau iš esmės jos sukurtos gerai (kupinos blykčiojančių lempų, tamsių kampų ir vandens pilnų rezervuarų). Daugybėje šių vietovių slepiasi vienokie ar kitokie pragaro padarai, pasiruošę netikėtai pulti, jei tik priartėsite. Na, o jūs juos pasitinkate apsiginklavęs iki dantų: jums paklūsta impulsiniai pistoletai, šratiniai–rotaciniai šautuvai, automatai ir kiti ginklai.

Verta pagirti Ashen valdymą. Puikus kūrėjų sprendimas — patalpinti šaudymo mygtuką tarp dviejų žingsniavimo į šoną (streifinimo) mygtukų, kadangi tai leidžia daug paprasčiau išvengti priešų atakų ir efektyviau šaudyti pačiam. Be to, gana lankstus automatinis taikymasis, kuris plačiai pagauna teritoriją aplink priešą ir jį užfiksuoja. Žinoma, kūrėjai nesistengė varginti žaidėjų mažomis, sunkiai matomomis detalėmis, tad viskas, ką reikia žudyti, yra tiesiai prieš jūsų nosį esantys gana stambūs objektai:).



Reikėtų nepamiršti ir anksčiau minėtų akinių vaiduokliams. Žaidimo eigoje panaudoti juos tenka gana dažnai, kadangi akiniai vaizdą paverčia monochrominiu ir parodo dvasines būtybes. Tiesa, specialūs akinių degalai gan greitai išnaudojami, tad neretai tenka persijunginėti iš spektrinio į paprastą vaizdą.

Pabaigoje reikia pasakyti, kad ši pragariško FPS žaidimo deathmatch režimą per Bluetooth jungtį galima žaisti keturiese.

Ryčka

GARSAS	86
MUZIKA	78
GRAFIKA	85
VALDYMAS	83
ĮDOMUMAS	89

Geriausia N-Gage šaudyklė. Išties neblogas startas naujajam QD.

IŠVADA 81

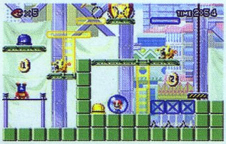
Mario vs. Donkey Kong

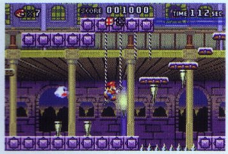
RETRO DVIKOVA

Kūrėjas: **Nintendo** I Leidėjas: **Nintendo** I Data: **2004-06-10** I Žanras: **platfor**

Dvi legendos susikerta... viename žaidime. Galime tai įsivaizduoti kaip konkurencinę kovą — Mario ir Donkey Kongas visada buvo priešininkai, visąlaik kovojo dėl žaidėjų simpatijų, tačiau pirmą kartą susirėmė akis į akį...

Niekas nelaukė, niekas nesitikėjo, tačiau visi giliai širdyje žinojo, jog anksčiau ar vėliau šioms legendoms teks susigrumti. Bet tai ne dvikovų žaidimas, kuriame herojai paprasčiausiai apsikeičia antausiais... Tai kūrinys, apjungiantis geriausias abiejų žaidimų savybes — auksinis derinys, pakeitęs abiem serijoms būdingą retro išvaizdą „šviežesne". Gerai tai ar blogai,— spręsti jums, nostalgijos iškankintieji...





Istorija keista ir dar negirdėta: Donkey Kong'as užsinori surinkti visus Mario žaislus, kokius tik įmanoma. Ilgai nesivarginęs, jis patraukia tiesiai į žaislų gamyklą. Būtent Mario stoja kovoti už savo figūrėles, savo simbolį, gindamas vaikų interesus, kurie jį dievina ir tiesiog trokšta jo atributikos. Veiksmas vyksta žaislų gamykloje, ir jums reikia teisingai išnaudoti aplinką, kad nugalėtumėte niekšą Donkey Kong'a.

Pats žaidimo procesas, tiesą sakant, labai keistas. Mario nebe toks, kokį mes esame įpratę matyti: dabar jis gali vaikščioti rankomis, juda visai kitomis manieromis nei ankstesnėse dalyse. Priešai nebežus, jei užšoksite jiems ant kupros — jie paprasčiausiai jus nešios... Blogiukų teks atsikratyti, metant į juos lygyje surastus daiktus, o tai

žaidimo metu privers naudotis tam tikra strategija. Ištyrę oponentų judėjimą, patys bandote apskaičiuoti laiką ir nuspręsti, ar verta pašalinti kliūtis, ar galima jas aplenkti. Tiesa, stenkitės atlikti viską, kas tik tame lygyje įmanoma, nes tik taip „sumušite" taškų rekordus.

Lygių struktūra primena Donkey Kongo žaidimą. Tai yra, žaidimui turėsite ribotą plotą, kuriame teks rasti raktą arba Mario figūrėlę. Tame plote veiksmo daugiau nei bičių avily. Pilnavertiškai įveikti lygį yra praktiškai tas pats, kas išspręsti galvosūkį — ypač vėlesniuose lygiuose. Pastarųjų bus 48. Rodos, nemažai, tačiau juos įveiksite gan greitai, todėl galinius titrus stebėsite su troškimu nuotykius pratęsti.

Žaidimo eigoje kaskart teks susigrumti su bosu, o tai ir yra akimirka, kurios laukėme — Mario pasirodo viename ekrane su Donkey Kong'u ir stoja su juo į kovą. Idėja galbūt skamba ir ispūdingai, tačiau beždžionė gerokai per silpna — ją įžymusis santechnikas nugalės be vargo. Tačiau galite užsibrėžti kitus tikslus — atrakinti slaptuosius lygius. Tam reikės „sumušti" taškų rekordą, o kuo labiau kovos su bosu metu būsite sužeisti, tuo mažiau taškų gausite. Į kūrinį dar yra meistriškai įpinti mini žaidimai. Tiesą sakant, jie taip puikiai įgyvendinti, jog norisi juos žaisti ir dažniau.

Visa žaidimo struktūra primena seną žaidimą Donkey Kong 1994: Mario perėmė Donkey Kong'o judesius, veiksmas taip pat yra analogiškas, tačiau lygiai visiškai skiriasi išplanavimu, galų gale siužetine linija. Taigi turime visiškai naują darbą, paremtą senu kūriniu.

Didelė naujiena yra ta, jog Mario pagaliau prakalbo! Neturiu omeny tų pavienių frazių, kurias girdime kituose žaidimuose. Šįkart jis kalba ir tiek daug, jog tai kartais net pradeda erzinti. Galbūt neerzintų, jei mes nebūtume susidarę Mario paveikslo, kaip nekalbaus, bet vikraus santechniko, užčiaupta burna trypiančio grybus, ir tik lygio pabaigoje ar pradžioje išspaudžiančio po vieną–kitą šūksnį. Įgarsinimas, beje, neblogas: garsai bei muzika maloniai nuteikia ir nepaprastai tinka prie to, kas vyksta ekrane.

Labiausiai diskutuotinas dalykas yra tas, jog retro žaidimui buvo suteikta nauja išvaizda, kuri lyg ir nedera prie „oldskulinio" „geimplėjaus". Išties — dviratis išrastas nebuvo, nebuvo norėta šiuo žaidimu atrasti ką nors naujo. Tiesiog čia yra laiko patikrinta, dar neatsibodusi schema, nuostabus lygių išdėstymas bei du vieni iš garsiausių video žaidimų veikėjų, o mes gavome „bombą" tiesiai į savo nešiojamas konsoles!..

Žygis

+ PRIVALUMAI
+ Galvą verčiantis pasukti lygių dizainas
+ Dvikova tarp dviejų grandų, palikusių gilius pėdsakus visoje video žaidimų istorijoje
+ Iššūkiai, pratęsiantys žaidimo trukmę ir padidinantys sudėtingumą

- TRŪKUMAI
- Priešai nemiršta, užšokus jiems ant nugaros — juk mes taip esame įpratę!!!
- Pernelyg neišradingi susirėmimai tarp Mario ir Donkey Kongo.

Sujungus geriausias dviejų gerų žaidimų serijų savybes, rezultatas akivaizdus. Mario ir Donkey Kongas visame savo grožyje. Vienas prieš viena. Pasiruoškite karštai kovai...

IŠVADA 86

GARSAS	85
Mario prakalbo!!	
MUZIKA	**90**
Tokios muzikos prisiklausius, norisi sutrypti bent porą grybų :-)	
GRAFIKA	**80**
Įspūdinga. Bet šiek tiek pamiršta retro dvasia	
VALDYMAS	**85**
Valdymo schema tokia paprasta, jog nebelieka to, ką galima būtų blogai įgyvendinti.	
SIUŽETAS	**70**
Iš Mario daugiau ir nesitikime, tačiau intriguojanti istorija nepakenktų.	

Thief: Deadly Shadows

NIEKO NĖRA NEPASIEKIAMA

Kūrėjas: **Ion Storm** I Leidėjas: **Eidos** I Data: **2004-06-11** I Žanras: **stealth**

Tai, kas paslėpta, bus atrasta. Tai, kas užrakinta, bus atrakinta. Tai, kas tavo, bus mano. Būtent tokiais žodžiais naujojo Thief kūrėjai traukė visus žaidėjus ir jiems tai pavyko, kadangi tarp tų įtrauktųjų buvau ir aš. Ir nenusivyliau, nes tai, kas buvo skelbiama per reklaminę kampaniją, yra visiškai realizuota žaidime.

Thief seriją galima drąsiai vadinti stealth žaidimų pirmtake, sugebėjusia žaidimų pasaulį pasukti kita linkme. Stealth žaidimų principas paprastas — išlikti nepastebėtam. To paties reikalauja ir Thief: Deadly Shadows. Pats žaidimo principas išliko toks pats nuo pirmosios dalies. Mums vėl tenka garsiojo vagies Gareto vaidmuo, kuris turi atlikti pavojingiausias ir visiško slaptumo bei miklumo reikalaujančias užduotis, kurių galutinis tikslas beveik visada aiškus — vagystė. Laikotarpis taip pat nepakito. Viduramžių miestas, pilys, civiliai bei kareiviai ir visa kita išliko žaidime.

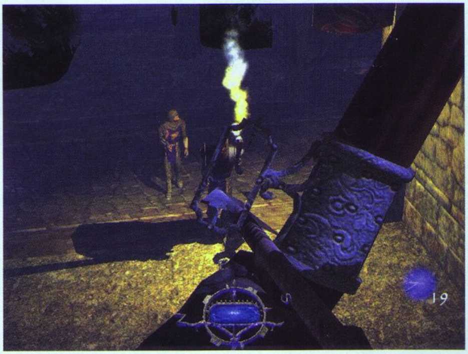
Valdydami Garetą, kaip ir pridera garsiam bei geram vagiui, turime nuolat slapstytis bei likti nepastebėti. O tai geriausia įgyvendinti nuolat slankiojant šešėliuose ir kitose tamsiose vietose, kuriose priešai ir miesto sargybiniai jūsų negali įžiūrėti. Žinoma, tamsa — ne vienintelis nematomumą veikiantis faktorius. Paviršius, kuriuo tenka vaikščioti, irgi turi didelę reikšmę. Bėgant žvyru ar betonu jus gali lengvai išgirsti, o metalo paviršiumi, nors ir lėtai slenkant, girdimas kaukšėjimas, tad priešai tuoj pat susivokia apie artėjančią nelaimę. Tai galima išspręsti paviršių užliejus samanomis. Kurias, jei pritrukote, galite visada padauginti užliejęs vandens strėle. Taigi vagies asortimentas išties nemenkas. Kartais, ypač apšviestose patalpose tenka vandens strėlėmis gesinti degančius fakelus ar rankomis užgesinti degančias žvakes. Dar viena smagi naujovė – vagis gali laipioti akmeninėmis sienomis ir taip atsidūręs virš jo ieškančių priešų galvų išlikti nepastebėtas. Tiesa, yra viena sąlyga – reikia rasti ir įsigyti specialias pirštines.

Žinoma, kartais sunku likti nepastebėtiems ir tenka imtis plano B, tai yra pamiršti stealth ir imtis action veiksmų. Kaip ir pridera viduramžių vagiui, Garetas yra apsiginklavęs kuokomis, durklais, lankais ir kitais pavojingais „žaisliukais", kurių asortimentas vis didės keliaujant siužetine linija. Taigi galima laisvai kovoti su priešais, naudojant visą pavojingą arsenalą. Įveikti priešus, esant pastebėtiems, yra žymiai sudėtingiau nei nepastebimai iš nugaros nukauti su kuoka ar kitais stealth įrankiais „nugesinti" savo priešininkus.

Taip pat, kaip pridera profesionalui, Garetas yra išties techniškas vagis. Jis gali atrakinti visas

spynas, pradedant durimis, baigiant skryniomis. Šiam vagiui jokia spyna nėra kliūtis. Jis netgi sugeba nepastebėtas „ištraukti" iš valstiečių jų sunkiai uždirbtus skatikus. Garetas visuomet pastebi brangesnį ir vertingesnį daiktą prasmukęs į svetimą namą ir turi juos būtinai pasisavinti, kadangi pardavus šiuos daikčiukus, galima nemenkai pasipelnyti. Prabangūs indai, brangenybės, palikti be priežiūros pinigai, niekas nelieka nepastebėta. Juos pardavus galima papildyti savo arsenalą ir įsigyti naujų daikčiukų. Dėl tokių masinių vagysčių mūsų valdomas personažas yra ieškomas miesto sargybinių ir turi nuolat slapstytis, nes menkiausias užkliuvimas gali sukelti sumaištį ir pavojų jam pačiam. Tokia jau vagies dalia — nuolat likti nepastebėtam, vienišam.

Misijos žaidime išties ilgos bei įtemptos, kupinos nuotykių, ir, norint jas pereiti, prireikia nemenko užsispyrimo. Nors ir sudarytos iš atskirų uždavinių, misijos yra apjungtos į vieną didingą ir tamsią istoriją, kurios centre pats Garetas. Vagis bando išsiaiškinti artėjančių Tamsos amžių paslaptis ir atrasti būdą, kaip jų išvengti. Dažnai misijos tikslas — prabangus ir vertingas daiktas, kuris turi būti pavogtas ir yra sunkiai pasiekiamas. Misijos pradžioje tėra žinoma teritorija, kurioje šis daiktas yra, o visa kita, jo slaptumo subtilybes tenka išsiaiškinti patiems. Dažnai narplioti daikto vietovę bei jo pasiekimo galimybes padeda įvairūs raštai, palikti ant stalų ir kitose apylinkės vietovėse. Jie dažnai atskleidžia būtinų dalykų, be kurių misijos tikslas nebūtų įgyvendintas. Ne kartą pagelbėja ir slaptai nugirsti priešų pokalbiai. Taigi slampinėti tikrai reikia ir verta.



Vienas iš didelių žaidimo patobulinimų yra grafika. Ji išties įspūdinga. Thief naudoja moderniausias ir populiariausias šiuo metu esančias grafines technologijas — polybumping bei realtime shadows. Jų dėka grafika atrodo išties realistiškai, sienos nebeatrodo lyg su priklijuotais tapetais ir įvairūs gruntai atsispindi vienas nuo kito vis kitaip, priklausomai nuo apšvietimo ypatumų. Fizika taip pat patobulėjusi. Žmonėms naudojama vadinamoji „lėlės fizika". Lavonai „tamposi" išties realistiškai ir pakelia žaidimo kokybės lygį. Vienintelė problema yra ta, kad jiems krentant sulėtėja žaidimo FPS (frame rates per second), ir tai yra gan keista matyti Xbox konsolėje, o tai pasako tik viena — patingėta, kadangi teko matyti žymiai geresnę grafiką turinčių žaidimų, kurie be jokio vargo ir be jokio menko sulėtėjimo puikiai veikė visais momentais. Garso kokybė gan standartinė, neišsiskirianti, bet papeikimų nenusipelnanti.

Taigi po tiek laiko pertraukos grįžusi Thief serija gėdos sau nepasidarė, priešingai, atrodo išties šauniai. Naujos, pagerintos žaidimo galimybės, graži grafika, įtemptas veiksmas, paslaptys ir įvairios legendos priverčia susidomėti žaidimu. Žaidimas geras, bet tam kad jis pretenduotų į geriausiųjų vietas, jam dar kažko trūksta — to, kas priverstų prilipti prie ekranų ne kelioms valandoms...

ID

GARSAS	80
Niekuo neišsiskiriantis.	

MUZIKA	80
Mažai pastebima, standartinė.	

GRAFIKA	90
Išties puikūs apšvietimai bei ryškios tekstūros.	

VALDYMAS	80
Gan painus, bet greitai perprantamas.	

SIUŽETAS	95
Gilus, paslaptingas, prasmingas.	

Tikrai neblogas stealth žaidimas, bet iki gero žaidimo jam dar kažko trūksta, o iki super hito juo labiau. Bet nėra to blogo, kas neišeitų į gera! Tad jei mėgstate stealth, būtinai nepraleiskite progos pasimėgauti dar vienu slaptu nuotykiu.

IŠVADA 82

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban Perėjimas.

1 DIENA

HOGWARTS EKSPRESAS

Po scenos sekite Roną į bagažo vagoną. Su R1 nusitaikykite į Monster knygą ir „nukaukite" ją. Padėkite Ronui patraukti nuo durų lagaminą ir eikite į kitą vagoną. Nukaukite Malfojų ir draugus. Po animacijos scenos, jei atakuos Dementorai, išsilaisvinkite judindami kairiąją analoginę rankenėlę.

GRYFFINDOR BOKŠTAS – BERNIUKŲ BENDRABUTIS

Parodykite Ronui Folio Bruti, pasirinkdami jį Select mygtuku. Raudoname Hario lagamine yra kolekcinė kortelė, ją galite paimti. Eikite į Bendrąjį kambarį išmokti Expelliarmus burto, tada žygiuokite laiptais žemyn pasipraktikuoti burtų su Ronu.

Eikite į šeštą aukštą aplankyti Fredo ir Džordžo. Pekeliui sutiktą Monster knygą „nukausite" tik panaudodami Expelliarmus burtą. 6 aukšto koridoriuje patikrinkite skrynią. Glanmore Peaks koridoriuje nukaukite tris skraidančias knygas. Įeikite į vonios kambarį. Rono vaidmenyje apieškokite knygų lentynas ir raskite slaptas duris.

MARAUDERS ŽEMĖLAPIS

Eikite pro duris ir grindys sugrius. Šiame kambaryje reikia paspausti tris žalius jungiklius. Valdydami Harį, peršokite per platformas, pakeliui automatiškai atverdami dėžes. Kad pasiektumėte jungiklį kairėje, eikite tiesiai prie sienos. Haris apsisuks ir eis šonu per siaurą kraštą. Atsivers durys ir pasirodys laumės, kurias nukaukite. Rono vaidmenyje pastumkite sieną atvertų durų gale. Čia patraukite lagaminą ir išleiskite spindulį bei laiptelį, ant kurio užlipkite. Padėkite dėžę ant krašto. Apsukite veidrodį, kad atsispindėtų spindulys į „akį" ant sienos, ir pasirodys pėdsakai. Paimkite skydą ir eikite į kitą kambarį.

Šaukite į taikinį ant sverto, kad nuleistumėt platformą. Su Hariu užlipkite virve ant platformos ir ją pereikite. Užmuškite dar keletą laumių. Nulipkite žemyn platforma kitame gale, ir, kai eisite link skydo, durys užsivers, o Ronas liks kambaryje.

Atverkite dėžę ir iš ten paimkite vaišes Hedvigui. „Nukaukite" pasirodžiusią Monster knygą. Galite pakalbėti su žaliu portretu, tačiau jis jūsų neįleis be slaptažodžio. Lipkite laiptais, pakvieskite ir pamaitinkite Hedvigą. Valdydami Hedvigą, nuskriskite ir parneškite Hariui Marauders žemėlapį — taip matysite slaptas vietas ir kitus žmones tame pačiame kambaryje.

Eikite prie žalio portreto, paimkite skydą, pasakykite slaptažodį ir įeikite į kitą kambarį. Išvenkite ginkluoto sargybinio spindulio, eikite kairėn ir paspauskite jungiklį durims atverti. Kitame kambaryje vėl išvenkite spindulio ir paimkite dėžę kairėje bei dvi dėžes kambario centre.

Eikite pro duris į Rytinį Sparną, vėl išvenkite šarvų bei profesoriaus Sneipo. Eikite pirmyn, tada dešinėn. Eikite pro duris, kai Sneipas nueis nuo jų.

Nebenaudojamo vonios kambario durys užrakintos. Jums praneš, kad turite pabaigti dieną, paspausdami Select ir X — kito pasirinkimo neturite.

2 DIENA

GYNYBA NUO TAMSIŲJŲ MENŲ KLASĖS

Lagamine su emblema yra kolekcinė kortelė.

Eikite į trečią aukštą didžiaisiais laiptais. Praeikite pro studijų vietą. Ronas gali apieškoti knygų lentynas. Pastebėkite drakono statulas ir kilimus, čia grįšite vėliau. Įeikite į klasę.

GLACIUS BURTŲ KNYGA
Eikite koridoriumi į kambarį ir nukaukite laumes. Perkelkite katilą ant grindų jungiklio. Tam reikia visų trijų veikėjų, tad sukvieskite juos paspaudę L1 ar perjungdami iš vieno į kitą. Atsivers vartai viršuje. Paimkite dėžę.

Kitame kambaryje nukovę laumes, paspauskite jungiklį, kad įjungtumėte spindulį. Su Hariu peršokite platformas, kad pajudintumėte veidrodžius taip, jog spindulys patektų į „akį" ir atvertų duris. Eikite pro jas ir paimkite skydą.

Nukaukite laumes ir iššaukite į svertą kaip ir anksčiau. Peršokite platformą ir vėl iššaukite į svertą. Šokite per platformas į šviesą. Eikite koridoriumi, iššaukite dar vieną svertą, kuris atvers duris. Naujame kambaryje atverkite skrynią.

Stumkite dėžę iki mažiausios lentynos, tada su Hariu užlipkite ir peršokite prie jungiklio. Su vienu iš kitų veikėjų pajudinkite dėžę ant grindų jungiklio, ir abu stovėkite ant dviejų kitų jungiklių. Paspauskite jungiklį, tada pasirodys laiptai. Lipkite ir nukaukite Monster knygą.

Su Ronu atidarykite slaptas duris sienoje. Čia galėsite žaisti tik kaip Ronas. Nukaukite dvi salamandras ir grįžkite į aukštesnę pradinio kambario vietą. Šaukite į svertą, kuris kiek pravers duris, ir pasirodys laumės,— jas nukaukite. Pro pravertas duris gali pralįsti tik Hermionė.

LEDO GALVOSŪKIAI
Tai pirmasis iš keturių ledo blokų galvosūkių žaidime. Pirmą bloką pastumkite pirmyn ir kairėn, kad padarytumėte laiptą ant dviejų blokų. Kol kas nekreipkite dėmesio į jungiklį grindyse, stumkite blokus į tolimą kraštą ir paimkite dvi skrynias. Dabar stumkite juos ant grindų jungiklio ir nuleisite koloną.

Stumkite pirmą bloką į kitą pusę ir lipkite paimti skrynios. Eikite pro kambarį ir paimkite Glacius burtų knygą. Užšaldykite grindis, laikydami paskirtą mygtuką, ir lipkite kraštu. Pabėkite arba užšaldykite plūduriuojančius deglus. Atverkite skrynią.

Bėkite koridoriumi, paimkite skydą — ir į kambarį, kur yra antras ledo galvosūkis. Užšaldykite balutę, kad padarytumėte ledo bloką, tada stumkite jį vengdami pogrindinės ugnies. Pastumkite bloką prie jungiklio, paspauskite jungiklį, ir pasirodys laiptai. Paimkite skrynią. Kitame kambaryje užšaldykite „ugninį vandenį" ir paimkite skydą.

Pradiniame kambaryje pasirodys keturios ugninės salamandros. Užgesinkite ugnis ant grindų ir salamandrų, tada roplius nušaukite kaip įprastus. Eikite pro atviras duris ir grįžkite į kambarį, kur atėjote pirma ir judinote didelį puodą.

UGNIES PUODO PIKTADARYS
Tai pirmasis lygio bosas (iš viso yra trys), gan lengvai įveikiamas. Bėkite aplink priešą, kol jis iš „burnos" iššaus keturis ugnies kamuolius. Šaudydami į jį nieko nepešite. Panaudokite Gracius, kad užšaldytumėte atvirą burną, ir jis į jus šaus „ranką". Išvenkite jos ir užšaldykite,— ji susprogs. Tai pakartokite kitai rankai.

Pakartokite tai dar kartą, ir kai užšaldysite jo burną, bosas sprogs.

Eikite pro atviras duris, paimkite skydą ir grįžkite į klasę.

STEBUKLINGŲ GĖRIMŲ KLASĖ
Eikite į gėrimų klasę požeminiame koridoriuje nuo įėjimo salės. Po scenos su Ronu nutempkite Harį į klasės priekį. Paimkite Wiggenmeld gėrimą, vieną išgerkite, kitą duokite Hariui.

Profesorius lieps surinkti šiuos ingridientus: ugnies sėklas, Billywig geluonis, Chizpurfle šarvus ir Graphorn ragą.

Pasirodo ženklas baigti dieną. Jei nenorite daugiau patyrinėti, taip ir padarykite.

3 DIENA

MUGGLE STUDIJŲ KLASĖ
Eikite į Muggle klasę penktame aukšte. Pirmame kambaryje yra mediniai vartai, tačiau kad po jais prašliaužtumėte, reikia Hermionės, tad grįšite čia vėliau. Nukaukite Malfojų ir jo draugus, pasiimkite skydą, eikite pro duris ir atverkite skrynią koridoriuje.

Kitame kambaryje yra dvi skrynios, iš kurių viena užrakinta. „Nukaukite" gitaras ir stiprintuvą, tada atsirakins durys gale. Eikite į kitą kambarį ir išvysite vampyrą, kuris atakuoja Nevile. Neatakuokite jo, nes nieko nepadarysite.

Su Ronu atidarykite „Džeką dėžutėje", kuris išmes jį ant balkono. Čia „nukaukite" žaislus, paimkite skydą ir eikite pro duris. Paimkite Lumos Duo burtų knygą, tada suveiks fejerverkai ant dėžės su Hinkypunks'ais. Pašvieskite Lumos ant jų, kol jie taps kieti, tada nukaukite juos su Flipendo. Šie padarai yra dviejose vietose, ir iš laternų mėtys į jus ugnį.

Pašvieskite Lumos į didelį krištolinį rutulį, kuris iššaus spindulį. Pajudinkite veidrodį, kad spindulys pataikytų į „akį" ant sienos, ir atversite vartus. Paimkite skydą ir skrynią koridoriuje. „Nukaukite" dar žaislų. Paimkite dar vieną skydą ir eikite pro kitas duris.

Sutiktą robotą nukausite šaudami tada, kai atvira jo „krūtinė". Expelliarmus jo nepaveiks, reikės taip pataikyti keturis kartus.

Traukinys sustos, tad pašvieskite Lumos ant krištolinio rutulio, kuris atvers praėjimą. Lipkite žemyn ir pašvieskite Lumos ant vampyro, tada nustumkite jį į atsivėrusią spintą. Grįžkite į Grifindoro bendrą kambarį su Nevile. Dienos pabaiga.

4 DIENA

HIPOGRIFO IŠŠŪKIS

Eikite į Hagrido būdelę — tiesiai nuo tunelio tilto. Nusilenkite Bakbykui, jis leis Hariui ir Hermionei joti, bet ne Ronui.

Hipogrifo iššūkis. Laikykite apskritimą, kad skristumėte, ir sugaukite kiek įmanoma daugiau šikšnosparnių.

POŽEMIAI

Sekite Roną į požemius, ieškodami Sirijuso Bleko. 4 aukšto koridoriuje nukaukite poltergeistą, kad atrakintumėte duris. Išvenkite šarvuočio ir patekite į požemį, kuriame Ronas pasirodys Malfojui užsimaskavęs, tačiau pasirodys tikras Ronas.

Su Ronu pastumkite atvirą sieną ir nukaukite visus raudonus priešus. Sekite koridoriumi ir lipkite kopėčiomis, nepamirškite skrynių. Eikite prie pelėdų ir su Hariu pakvieskite Hedvigą. Skriskite ja į vietovę, kur atėjo Haris ir Ronas.

Pasirodys Hermionė, tad Haris ir Ronas turės palaikyti vartus, kad ji galėtų praĮisti po apačia. Prie vartų yra jungiklis, tačiau kol kas jo negalite pasiekti. Kirskite tiltą, užgesinkite ugnies kamuolius. Galite eiti tik į vieną pusę.

Užmuškite raudonus priešus ir užšaldykite fontanus, kad galėtumėte užlipti ant kraštų. Kirskite tiltą. Kirskite nuo krašto ir sudaužykite dėžes, kad galėtumėte pereiti ir paimti Reparo burtų knygą.

Pataisykite pirmą dėžę, kad galėtumėte užlipti ant krašto. Pataisykite antrą ir pastumkite ją link krašto kitoje pusėje. Pataisykite tiltą, kad galėtumėte grįžti.

Grįžkite prie vartų ir pataisykite dėžę prieš jungiklį, užlipkite ir paspauskite jį, kad atsivertų vartai. Pataisykite tiltą ir užgesinkite ugnies kamuolius. Su Ronu užmuškite Hinkypunks kaip anksčiau. Rūkas link laiptų išnyks.

Lipkite laiptais ir nukaukite dar daugiau raudonų priešų. Atsidursite gėrimų saugykloje ir turėsite praeiti taip, kad jūsų nepastebėtų šarvai. Priešingame, nei jūs įėjote, kampe yra skrynelė. Hermionė gali panaudoti Reparo burtus, kad pataisytų dėžę ir paimtų keturis Wiggenmeld gėrimo buteliukus.

Prie durų vaikšto Slyterinų prefektas, tad turite palaukti, kol jis nueis. Požemių koridoriuje išvenkite šarvų ir grįžkite į įėjimo salę. Dienos pabaiga.

5 DIENA

GĖRIMŲ INGRIDIENTAI

Reikia surinkti keturis ingridientus kitai gėrimų klasei. Eikite į Hagrido trobelę ir apie tai pakalbėkite. Prie medžių pamatysite šviesą, tad eikite ten ir rasite du Venemous čiuptuvus bei tris Chizpurfle šarvus. Su Ronu pašvieskite Lumos ant Chizpurfle ir patraukite juos link čiuptuvų, kurie juos suvalgys ir išspjaus. Tai padarykite su visais šarvais ir turėsite du iš keturių ingridientų.

Grįžkite pas Hagridą ir paimkite Bakbyką. Skriskite link tunelio tilto, kuriuo atėjote, ir pamatysite dar vieną šviesą. Kiti du neskrendantys veikėjai jus noseks. Paimkite tris Billywig geluonis. Turite trečiąjį ingridientą.

Skriskite aplink mokyklą, kol pamatysite dar vieną šviesą žaliose trobelėse. Surinkite tris ugnies sėklas užšaldydami ugnį. Paskutinis ingridientas.

Reikės nusilenkti Bakbykui kaskart, kai nuo jo nulipsite ar norėsite užlipti. Grįžkite į gėrimų klasę.

GĖRIMŲ IR APŽAVŲ KLASĖ

Kitai pamokai reikia surinkti šiuos ingridientus: skraidančius jūrų arkliukus, Doxy kiaušinius, keptą Drakono ląstą ir fėjų sparnus. Eikite į apžavų klasę antrame aukšte. Ronas čia ras daug daiktų. Kampe prie klasės durų yra skrynia. Eikite į klasę ir gausite naują užduotį.

CARPE RETRACTUM BURTŲ KNYGA

Užšaldykite ir nukaukite skraidančius deglus, kad atvertumėte duris. Paimkite skydą ir eikite į kitą kambarį. Užšaldykite karštas rankenas, tada kiekvienas veikėjas turi paimti po vieną iš jų. Atlikite tai pats, nes ilgai užtruks, kol jie tai padarys automatiškai. Pajudės grindys ir pasirodys raudoni priešai, — nukaukite juos. Kai grindys nustos judėti, su Hariu ir Ronu pakelkite vartus, kad Hermionė galėtų pro juos praĮisti.

IŠŠŪKIAI ŽAIDIME

Hipogrifo užduotis — tai jau darėte ketvirtą dieną, tačiau jei norite, galite grįžti į Hagrido trobelę ir atsistoti ant apvalios platformos, kad vėl pradėtumėte užduotį ir mėgintumėte gauti geresnį pažymį.

Pelėdų lenktynės — platforma yra prie Stone Circle. Galite pasirinkti norimą pelėdą, atsistoję prieš ją. Reikės greitai spaudinėti apskritimą, kad pelėda greitai praskristų pro lankus. Lenktynės gan ilgos, yra suktų posūkių, tad prireiks praktikos.

Duelio varžybos vyksta Didžiojoje Salėje. Pakalbėkite su Slyterinų prefektu ir pradėsite dueIį. Nukaukite tris Slyterinų studentus, kad laimėtumėte ir gautumėte A (jei nebūsite pats nukautas ar jei į jus nedažnai pataikys).

Skelbimų lentos užduotis — raskite objektus mokykloje ir grąžinkite juos prie skelbimų lentos bendrajame Gryfindoro kambaryje. Visi yra verti dešimties taškų, o paskutinis trisdešimt. Paskaitykite žinutę, kur parašyta paskutinio daikto vieta. Vietos šios:

1. Prefekto ženklelis — už Gryfindoro smėlio laikrodžio Įėjimo salėje.
2. Remembrall — šalia Stone Circle prie tunelio tilto.
3. Buteliukų dėžė — antrojo aukšto koridoriuje.
4. Dragonhide pirštinės — Gynybos prieš tamsiuosius menus klasėje, trečiame aukšte.
5. Pelėdų pašto siuntinys — šalia kiemo su bokštu kairiajame koridoriuje.
6. Raktas — pirmame aukšte koridoriuje, už statulos.
7. Teleskopas — valties namelyje, kur gaudėte skraidančius jūrų arkliukus.
8. Daily Prophet laikraštis — Ligoninės sparne ketvirtame aukšte.
9. Žalvario lukštai — Apžavų klasėje antrame aukšte.
10. Gėrimų stiklainis — Gėrimų saugykloje Požemio koridoriuje.

Fredo ir Džordžo smirdančių gumulų (stink pellet) užduotis — kai Ronas nusipirks Stink Pellets dėžutę, Fredas ir Džordžas mes jam iššūkį — pataikyti į 20 puodų, kabančių ant mokyklos sienų. Prizas — keturios kolekcinės kortelės. Puodų vietovės:

Apatinis aukštas — Gėrimų klasė; du Požemių koridoriuje; šalia Gryffindoro smėlio laikrodžio; didžiųjų laiptų apačioje.

Pirmas aukštas — Transfigūracijos koridoriuje, slaptoje vietoje prie statulos (Ronas turi atverti); du Transfigūracijos klasėje — užlipkite ant lentynų ir eikite kraštu.

Antras aukštas — slaptas praėjimas iš antro aukšto koridoriaus.

Trečias aukštas — Gynybos nuo tamsiųjų menų klasėje bei studijų vietoje.

Ketvirtas aukštas — koridoriuje priešais duris virš dviejų langų; virš Magijos istorijos durų ant laiptų; virš Ligoninės sparno durų.

Penktas aukštas — koridoriuje tarp pirmosios ir antrosios Muggle studijų klasių.

Šeštas aukštas — Rytiniame sparne; nebenaudojamame vonios kambaryje.

Septintas aukštas — ant Didžiųjų laiptų tarp šešto ir septinto aukštų; Šiauriniame sparne gan aukštai ant sienos; Storosios ponios koridoriuje.

Fredo ir Džordžo statulų iššūkis — kai Hermionė paklaus apie Tamsiųjų jėgų knygos skyrius, Fredas ir Džordžas duos užduotį rasti devynias statulas. Už kiekvienas tris gausite knygos skyrių. Kai Hermionė ras visus tris skyrius, kiekvienas herojus greičiau vykdys burtus. Vietovės:

Bridget Wenlock — septinto aukšto koridoriuje;
Gondoline Oliphant — slaptame praėjime iš ketvirto į antrą aukštą;
Hengist of Woodcroft — šalia Ligoninės sparno ketvirto aukšto koridoriuje;
Glanmore Peakes — šeštojo aukšto koridoriuje
Beaumont Marjoribanks — Magijos istorijos klasėje ketvirtame aukšte;
Gunhilda of Gorsemoor — In Gunhilda of Gorsemoor koridoriuje trečiame aukšte;
Gregory the Smarmy — pirmo aukšto koridoriuje;
Jocunda Sykes — Įėjimo salėje prie įėjimo į Požemių koridorių;
Hooky the House Elf — Gėrimų saugykloje Požemių koridoriuje.

Ji pateks į didelį kambarį su ežeru viduryje ir laiptais, kurių negalima pataisyti. Su Glacius užšaldykite vandenį ir pereikite prie jungiklio, kuris įleis Harį ir Roną pro vartus, tačiau jie negali eiti užšaldytu vandeniu, tad turės likti kitoje pusėje.

Atverkite skrynią, paimkite skydą ir eikite į koridorių. Paimkite priešnuodžių butelius. Užmuškite raudonus priešus ir Dox'ius. Jie bandys įkąsti, ir jei apsinuodysite, panaudokite priešnuodį. Ieikite į kambarį su trečiu ledo galvosūkiu. Kai kuriose dėžėse yra Dox'iai, tad jei sudaužysite jas, reikės užmušti ir priešus.

Užšaldykite vieną iš fontanų ir užlipkite bei paspauskite jungiklį. Paimkite priešnuodį. Eikite ant platformos, kur veidrodis neatspindi spindulio. Užšaldykite fontaną, užlipkite ir apsukite jį. Pasirodys bala, tad užšaldykite ją ir padarykite ledo bloką. Reikės jį nustumti ant grindų jungiklio prie durų, bet pirmiausia nustumkite jį prie žalio jungiklio kambario pusėje.

Atidarykite dėžę ir užmuškite Doxy, o tada nustumkite bloką link dviejų sujungtų dėžių. Sudaužykite abi ir nukaukite Doxy. Pastumkite durų bloką, pro kurias atėjote, dešinėn, kad jis sustotų ant dėžės. Pataisykite tuščią dėžę, kurią ką tik sudaužėte, kad suveiktų kaip barjeras. Eikite prie bloko ir sudaužykite dėžę, prieš kurią jis sustojo. Stumkite bloką link pataisytos dėžės. Tada pastumkite ant grindų jungiklio.

Atsivers vartai, tad lipkite, paimkite skydą ir nukaukite raudonus priešus. Išvysite sulūžusį svertą, tad jį pataisykite ir šaukite į jį, kad nuleistų platformą. Eikite platforma ir tiltais, kad paspaustumėte jungiklį, kuris pakels laiptus, tada prie jūsų galės prisijungti Haris ir Ronas.

Viena iš virvių su Hariu užlipkite ant cemento platformos, ir jis eis šonu per siaurą kraštą paspausti kito jungiklio. Atsivers vartai, tačiau Haris pateks į spąstus.

Su Ronu ar Hermione eikite pro vartus ir atverkite skrynią. Su Hermione pataisykite tiltą ir užmuškite raudonus priešus. Su Ronu užmuškite Hinky-punks. Su Hermione užšaldykite fontaną, kad Ronas galėtų užlipti ir pašviesti Lumos ant krištolinio rutulio.

Užšaldykite fontaną ant veidrodžio platformos, kad užliptumėte ir apsuktumėte veidrodį, o šis atspindėtų spindulį į „akį". Taip padarysite balutę, kurią užšaldykite. Reikia pajudinti balutę su krištoliniu rutuliu, kad šviestų ant „akies" centrinėje platformoje. Pastatykite Roną ar Hermione pakeliui ir stumkite bloką ant jų. Jie sustabdys bloką. Pasirodys laiptai, tad lipkite ir paimkite skydą.

Su Ronu nukaukite Hinky-punks. Išeikite ant platformos ir pasukite kairėn. Paspauskite jungiklį, išleisite Harį ir pakelsite laiptus. Atidarykite skrynią platformos gale.

Eikite per tiltą ir pamatysite dar vieną tiltą su geltonais taškiukais. Reikia panaudoti Carpe Retractum burtą, kad patrauktumėte tiltą. Su Hariu peršokite ant cemento platformos ir virve lipkite ant siauro krašto, pataikykite į svertą, kol jis sustos, kaip anksčiau. Pakelsite cemento platformą, ant kurios Haris užšoka. Eikite pro duris su fakelais. Pereikite keletą koridorių ir durų, rasite Carpe Retractum burtų knygą. Laiptai sugrius, ir pasirodys raudoni priešai. Panaudokite Carpe Retractum, kad pasitrauktumėte nuo centro. Eikite koridoriumi iki kambario su grioviu grindyse. Atverkite duris ir patraukite tiltą taip, kad Ronas ir Hermionė galėtų prie jūsų prisijungti.

Grįžkite į kambarį su grioviu — išvysite jungiklį už vartų, bet negalėsite jo paimti. Patraukite groteles ant sienos ir su Hermione prašliaužkite pro jas. Nekreipkite dėmesio į duris priešais jus, eikite dešinėn ir paspauskite jungiklį, kad atsivertų vartai. Eikite pro duris. Čia nukaukite raudonus priešus ir paimkite skydą.

ŠARVŲ BOSAS

Antrasis nesunkiai nukaunamas lygio bosas. Kai jis sustos suktis (venkite jo sukimosi) , su Hariu patraukite skydus. Kai jie nukris, taps padarais, tad iššaudykite juos, kol stovi. Kai susitvarkysite su visais keturiais skydais, šarvai gaus keturis kardus. Venkite šių kardų bei bombų, kurias mėto bosas. Kai jis nebesisuks, patraukite jo galvą, kad jį nugalėtumėte.

Eikite pro duris atgal į klasę. „Nukaukite" knygas ir atverkite skrynią prie knygų. Su Hermione pataisykite dėžę šalia knygų lentynos, užlipkite ir atverkite skrynią. Panaudokite Carpe Retractum ant sverto sienoje, šalia didesnės lentynos, kad pajudintumėte jį ir atskleistumėte dar vieną skrynią.

Dienos pabaiga.

6 DIENA

EXPECTO PATRONUM BURTŲ KNYGA

Eikite į Magijos istorijos klasę ketvirtame aukšte. Jei pasinaudosite sutrumpinimu už knygų lentynos, kurią gali pajudinti Ronas, septinto aukšto koridoriuje, Haris gali panaudoti Carpe Retractum burtą. Nukaukite laumes, kad gautumėte statulą, tada pasitraukite, kad atvertumėte skrynią, prieš grįždami į kitą pusę ir ketvirtą aukštą. Vėl galite su Ronu apieškoti knygų lentynas.

Pašvieskite Lumos ant didžiulio krištolinio rutulio, kad spindulys patektų į „akį" ant sienos ir atsivertų slapta vieta su skrynia. Skrynia yra ir koridoriuje prie klasės.

Klasėje gaunate kitą užduotį, kurią turėsite atlikti vien tik su Hariu. Pastumkite daiktą, panašų į stalą, į skylę ir

KORTŲ VIETOS

Kolekcinių kortų Folio Universitas vietovės. Reikia rasti keturias kortas kiekvienai iš dešimties kategorijų, ir automatiškai gausite po penktą. Už visą rinkinį gausite apdovanojimus.

LAUMĖS:
1. Morgan le Fay — pirmame ledo galvosūkyje Glacius burtų knygos „kveste".
2. Queen Maeve — nišoje Požemių koridoriuje.
3. Ignatia Wildsmith — gavus Glacius burtų knygą ir perlipus į kitą pusę.
4. Beatrix Bloxam — Gynybos nuo tamsiųjų menų klasėje ant mažų laiptų kambario gale.
5. Gunhilda of Gorsemoor — gausite automatiškai.

Atlygis: padidėja Hermionės ištvermė.

BURTININKAI:
1. Merlin — slaptoje vietoje už knygų lentynos Apžavų klasėje. Hariui reikia panaudoti Carpe Retractum ir patraukti svertą ant sienos.
2. Glanmore Peakes — šalia antro jungiklio, kad išleistumėte Harį ir pakeltumėte laiptus Carpe Retractum „kveste".
3. Herpo the Foul — slaptame praėjime iš septinto į ketvirtą aukštą. Panaudokite Carpe Retractum, kad ten nusigautumėte.
4. Edgar Strougler — šalia pirmojo jungiklio, kad pakeltumėte laiptus Carpe Retractum „kveste".
5. Albus Dumbledore — automatiškai.

Atlygis: Padidėja Hario ištvermė.

VAMPYRAI:
1. Lady Carmilla Sanguina — užšaldykite ugnį Gryfindoro bendrame kambaryje.
2. Amarillo Lestoat — užšaldykite ugnį studijų vietovėje ketvirtame aukšte.
3. Sir Herbert Varney — požemiuose.
4. Blodwynn Bludd — panaudokite Lumos, kad apšviestumėte krištolinį rutulį ketvirtame aukšte, ir atskleisite slaptą vietovę.
5. Count Vlad Drakul — automatiškai.

Atlygis: 20 taškų Gryfindorui.

GOBLINAI:
1. Eargit the Ugly — nusipirkite iš Fredo ir Džordžo parduotuvės šeštame aukšte.
2. Alguff the Awful — ant dinozauro dėžės šeštojo aukšto koridoriuje. Užšaldykite balutę ir padarykite ledo bloką, kad ten patektumėte.
3. Ug the Unreliable — užšaldykite balutę prie tualeto ir nenaudojamo vonios kambario šeštame aukšte.
4. Urg the Unclean — pataisykite sulūžusį tualetą nenaudojamame vonios kambaryje šeštame aukšte.
5. Gringott — automatiškai.

Atlygis: 20 taškų Gryfindorui.

RAGANOS:
1. Babayaga — saugojimo kambaryje laiptų viršuje Gunhilda of Gorsemoor koridoriuje trečiame aukšte.
2. Malodora Grymm — paverskite skraidančias knygas Glanmore Peakes koridoriuje į peles.
3. Leticia Somnolens — paverskite skraidančias knygas į peles ketvirto aukšto studijų vietoje.
4. Old Mother Hubbard — už sienos nenaudojamame vonios kambaryje. Su Hariu ir Ronu pakelkite vartus, ir su Hermione prašliaužkite po jais, tada paspauskite jungiklį. Stovėkite ant grindų jungiklių per tiltą ir panaudokite Carpe Retractum, kad gautumėte kortą.
5. Cordelia Misericordia — automatiškai.

Atlygis: padidėja Hermionės ištvermė.

MILŽINAI:
1. Bran the Bloodthirsty — slaptoje vietoje už sienos priešais nenaudojamą vonią šalia knygų lentynų.
2. Cyclops — nupirkite iš Fredo ir Džordžo parduotuvės šeštame aukšte.
3. Goliath — šeštame aukšte, koridoriuje, kai pataisysite vazą.
4. Morholt — balkone Gunhilda of Gorsemoor koridoriuje trečiame aukšte. Panaudokite Carpe Retractum, kad patrauktumėte Harį.
5. Hengist of Upper Barnton — automatiškai.

Atlygis: 20 taškų Gryfindorui.

DRAKONAI:

Visas keturias drakonų kortas rasite vykdydami Fredo ir Džordžo mėtymo į puodus iššūkį.

Atlygis: padidėja Rono ištvermė.

PABAISOS:
1. Imp — slaptame praėjime iš trečio į antrą aukštą ant stataus šlaito.
2. Doxy — slaptame praėjime iš ketvirto į antrą aukštą.
3. Bowtruckle — pro saugojimo kambarį Gunhilda of.
4. Billywig — šiauriniame sparne.
5. Gnome — automatiškai.

Atlygis: 20 taškų Gryfindorui.

KLASIKINĖS PABAISOS:
1. Giant Squid — skrynioje ketvirtame aukšte, koridoriuje.
2. Manticore — Rono lagamine berniukų bendrabutyje.
3. Unicorn — ant laiptų šalia fontano, kur deginote laumžirgius.
4. Mountain Troll — pirmame kambaryje Glacius burtų knygos „kveste".
5. Phoenix — automatiškai.

Atlygis: padidėja Rono ištvermė.

KVIDIČAS:
1. Cyprian Youdie — Hario lagamine berniukų bendrabutyje.
2. Joscelind Wadcock — skrynioje septintame aukšte, koridoriuje.
3. Leopoldina Smethwyck — studijų vietovėje antrame aukšte.
4. Roderick Plumpton — skrynioje ant krašto antrame kambaryje, ieškant Marauders žemėlapio (kai reikia pajudinti veidrodį).
5. Barberus Bragge — automatiškai.

Atlygis: padidėja Hario ištvermė.

pasirodys statula, tad pasitraukite su Hariu, bei tą pati padarykite su kitu „stalu". Atsivers durys, už jų kambaryje yra keturi stalai — po vieną kampuose, ir keletas platformų su statulomis, kurios važinėja aukštyn–žemyn. Pajudėjus ant pirmosios platformos, pasirodys Demetoras Bogartas ir kartas nuo karto jus atakuos. Tiesiog judinkite kairę analoginę rankenėlę, kad išsilaisvintumėte.

Tam tikros statulos pasirodys tik tam tikru metu, tad galite eiti tik atitinkamomis kryptimis. Galimas toks variantas: pirmą kartą įėję į kambarį, paimkite statulą dešinėje. Toliau tęskite tiesiai ant kitos platformos. Tada — platforma dešinėje. Nusileidę pasukite kairėn ant platformos. Pasukite vėl kairėn ant kitos platformos. Pasukite dešinėn ir dar kartą dešinėn, tada nusileiskite ant „stalo" platformos, kuri yra tolimoje dešinėje pusėje nuo durų, pro kurias įėjote. Turėtumėte baigti, žiūrėdamas į tas pačias duris, pro kurias atėjote.

Dabar pasukite dešinėn, atgal ant platformos, kur buvote priešais stalo platformą. Pasukite dešinėn, tada kairėn, link įėjimo į kambarį. Toliau dešinėn ir tada tiesiai, nusileiskite ant stalo dešinėje pradinių durų pusėje.

Nusisukę nuo šių durų eikite tiesiai. Tada pasukite kairėn ant kitos platformos, tada — tiesiai. Pasukite dešinėn, tada kairėn. Vėl pasukite kairėn (gali prireikti palaukti kelias sekundes, kol pasirodys ši statula) ir tiesiai, kad nusileistumėte ant stalo platformos apačioje kairėje pradinio kambario vaizdo pusėje.

Žiūrėdami į duris, pro kurias reikia išeiti, eikite tiesiai du kartus. Pajudėjus nuo antrosios platformos, ji susprogs. Pasukite dešinėn ant kitos platformos, tada — kairėn. Dar kartą pasukite kairėn ir nusileisite ant paskutinio stalo platformos, tada statula pasirodys prie išėjimo. Pasukite kairėn prie paskutinės platformos, ant kurios buvote, ir tada eikite kairėn prie išėjimo.

Eikite pro duris, kai būsite apėję visus keturis stalus, ir atverkite Expecto Patronum burtų knygą. Panaudokite šį burtą tris kartus ir nukausite Dementorą Bogartą.

DRACONIFORS BURTŲ KNYGA

Su Hermione prašliaužkite po metaliniais vartais ir atverkite Draconifors burtų knygą. Panaudokite ją ant drakono statulų, kad jos paleistų ugnį ir sudegintų kilimus, dengiančius slaptas duris. Išeikite iš ketvirto aukšto koridoriaus, bus animacijos scena. Eikite pro pasirodžiusias slaptas duris.

Sudeginkite kilimą, dengiantį duris į slaptą praėjimą šalia antro aukšto. Atverkite skrynias ir surinkite daiktus iš lentynų ir katilų.

Studijų vietovėje išvenkite šarvų ir prefektų, kad nusigautumėte iki išėjimo pradinio ekrano dešinėje. Eikite į trečią aukštą ir vėl išvenkite šarvų bei prefektų. Eikite prie statulos šalia laiptų Gunhilda of Gorsemoor koridoriuje, vėl išvengdami šarvų.

HOGSMEADE

Išgąsdinkite Malfojų ir draugus, šaudami į juos. Pataisykite drakono statulą, tada panaudokite Draconifors, kad sudegintumėte krūmą ir išleistumėte fėjas. Šaudykite į fėjas, ir kai jos nukris ant grindų, užšaldykite jas ir paimkite. Pasirodys Dementorai, tad panaudokite Hary su Expecto Patronum burtu.

Grįžkite į Gunhilda of Gorsemoor koridorių ir išvenkite šarvų bei Sneipo. Palaukite prie lango priešais Sneipą, kol jis nueis, tada praeikite. Arba galite lipti laiptais pro saugyklą, panaudodami Hermionę, kad sudegintumėte gobeleną, ir nušokite kitoje pusėje. Grįžkite į bendrą Gryffindor kambarį. Šį kartą reikia eiti pro Šiaurinio sparno koridorių, nes kito koridoriaus durys užrakintos. Su Ronu mėtykite bombas šalia trolių, jie nusigręš, ir Ronas galės pro juos prabėgti. Jei baigsis bombos, apieškokite knygų lentynas. Atverkite skrynią Šiaurinio sparno gale ir lipkite į bendrą kambarį, kad pabaigtumėte dieną.

7 DIENA

ANTRASIS INGRIDIENTŲ RINKINYS

Eikite link Hagrido trobelės ir, kaip anksčiau, ieškokite šviesos. Prie medžio pamatysite Doxy priešus. Juos nukaukite ir su Hariu patraukite kiaušinius nuo medžio. Tai atlikite tris kartus. Paimkite Bakbyką ir skriskite link tolimojo mokyklos galo prie mažo valties namelio su šviesa, kur sužvejosite skraidančius jūros arkliukus, panaudodami Carpe Retractum burtą. Naudokite taikinį ir pabandykite užkabinti juos, kai šie pirmą kartą pasirodys iš vandens.

Bakbykas bus išskridęs, tad eikite atgal į pilį. Atverkite skrynią prie dantytos sienos. Eikite į didelį kambarį be stogo ir paimkite skrynią ant laiptų. Tęskite, kol prieisite kiemą su fontanu. Eikite prie drakono statulos. Su Hermione ir Draconifors burtu iškepkite laumžirgius.

Eikite iš kiemo ir — kairėn, tada — dešinėn link kampo, kad išeitumėte. Toliau eikite kairėn, kol išvysite tunelio tiltą, tada eikite dešinėn ir į kalną bei atgal į Gėrimų klasę.

KVIDIČO KAMUOLIAI

Eikite į Hagrido trobelę. Turite minutę, kad nuskristumėte iki kiemo su bokštu ir nuliptumėte. Panaudokite Hermionę. Dabar turite dvi minutes, kad užšaldytumėte balutę, užliptumėte ant platformos ir, panaudoję Draconifors, sudegintumėte virvę bei paimtumėte lagaminą. Dabar turite pusantros minutės, kad nuskristumėte iki įėjimo į Kvidičo stadioną — ieškokite bokšto su keturiomis mokyklos komandų vėliavomis šalia medžių ir nusileiskite ant žemės prie vartų. Būtinai prieikite prie pat jų.

Dienos pabaiga.

8 DIENA

PASKUTINĖ SEMESTRO DIENA

Eikite prie Hagrido trobelės. Eikite pro Šiaurinį sparną ir panaudokite bombas, kad nugalabytumėte trolius. Po scenos sekite tuneliu ir užmuškite raudonus priešus. Kambaryje nukaukite dvi ugnies salamandras. Su Hariu patraukite tiltą ir nukaukite dar tris ugnies salamandras.

Kitame kambaryje nukaukite visas Doxy. Tęskite, kol Hermionė nukris nuo krašto, kad pataisytų dėžę. Pastumkite dėžę ant kito krašto ir nukaukite raudonus priešus. Dabar turite pajudėti su Hariu, nes pakviestas jis neateis. Paimkite ir pajudinkite lagaminą link jungiklio, užlipkite ir paspauskite jį, kad atsivertų durys.

DEMENTORŲ ATAKA

Trečiasis lygio bosas. Jis gan tiesioginis ir paprastas. Nutempkite Sirijusą Bleką nuo Dementorų. Kai jie atakuos, vėl išsilaisvinkite judindami kairę rankenėlę — kol kas nieko kito negalite padaryti. Kai nusigausite iki ežero, Haris automatiškai paleis Serijusą. Dabar galite ant Dementorų panaudoti Expecto Patronum burtą. Po kelių smūgių pasirodys animacinė scena.

Haris yra ant uolos priešingoje ežero pusėje, kur paliko Sirijusą. Panaudokite sustiprintą Patronum, laikydami trikampį, kol Patronum automatiškai iššaus. Patartina išvalyti kelią tarp Dementorų, kad greičiau nusigautumėte prie Sirijaus, į kitus ežere galite nekreipti dėmesio. Greitai spaudinėkite X, kad pralėktumėte. Vairuokite kaire rankenėle.

Dementorui, kuris atakuoja Sirijusą, ir kitam Hariui reikės penkių smūgių. Nesmūgiuokite į kitus — nieko nepasieksite. Po animacijos scenos su Bakbyku ir Sirijusu nuskriskite į bokštą, kad Sirijus galėtų pabėgti.

Po animacijos scenos galite baigti žaidimą, pakalbėję su Dumbledoru, kuris praneš, kad Gryfindoras laimėjo taurę, arba galite surinkti daugiau kortų ir gauti daugiau taškų, prieš pakalbėdamas su juo.

Žaidimas baigtas.

PATARIMAI PS GAMEDUK

DRIV3R (PS2)

Visi miestai Take A Ride režime:
Pagrindiniame meniu spauskite: Triangle, Circle(2), R1, R2, L1(2).

Visos misijos: L1, R1, L1, L2, Square(2), Circle.
Visi automobiliai: L1(2), Square, Circle, L1, R1, Circle.
Visi ginklai: R1, L2, Square, Circle, R1, R2, L2.
Begalinė amunicija: R1, R2, R1, R2, Square, Circle, Square.
Nepažeidžiamumas (neveiks undercover režime): Square(2), L1, R1, L2, R2(2).
Imunitetas (neveiks undercover režime): Circle(2), L1, L2, R1, R2, Square.

TRANSFORMERS (PS2)

Visi ekstra:
Extras menu spauskite: Square(2), Circle, Square(2), Circle, L1, L2.

Nesibaigiantis stealth:
Autobot štabo meniu spauskite: Up(2), Down(2), L1, L2, L1, L2.

Nesibaigiantis Powerlink
Autobot štabo meniu spauskite: Up, Down, Up, Down, Circle, Square(2), Circle.

Visi Mini-Cons:
Autobot štabo meniu spauskite: L1, L2, Circle(2), Square, Circle, L2, L1. Arba sustabdykite žaidimą ir spauskite: R2, R1, Left, Right, Left, Right, Circle, Square.

Turbo režimas:
At the Autobot headquarters menu, press L1, R2(2), Square(4), L1.

Didelių galvų režimas:
Autobot štabo meniu spauskite: Circle(3), Square, L1(3), L2.

GAMEDUK

SYPHON FILTER 2
Paskutinis lygis
Kaip nugalėti bosą, kulkos jo neįveikia.
Julius, Šakiai

Reikia priversti jį įsirėžti į sraigtasparnio rotorių. Taktika gali būti tokia:
Ridenkis iš dešinių durų ir bėk bei ridenktų prie artimiausių atvirų sraigtasparnio durų. Paimk UAS-12 ginklą. Kartą pasiridenk į dešinę ir tada po sraigtasparnio uodega (vos nepataikysi į rotorių). Dabar bėk į krovimo rampą prie sraigtasparnio uodegos ir automobilio, kad tavo galva vos vos matytųsi virš sienos krašto. Pasirink M-79. Dabar, kai Chance pradės šaudyti, ridenkis į dešinę tris kartus, nusitaikyk ir šauk į jį (UAS-12 stums priešininką atgal, jei tik šaudysite). Turėtumėte nustumti jį į galinį propelerį ir laimėti.
Jei pasislėpsi per toli ant rampos, priešas nesiridens į kitą sraitgasparnio pusę, o mėtys granatas. Jei jis mato dalį tavo galvos, viskas tvarkoje (priešas nešaudo į galvą). Jei jis kažkodėl nenusiridens į reikiamą poziciją, tiesiog paslankiok, pasiridenk, kol jis tai padarys, ir pradėk šaudyti.

TRUE CRIME STREETS OF LA
Kaip padaryti, kad mano istorija eitų tiesiu keliu?
Augustas, Vilnius

Šiame žaidime iš viso yra trys pabaigos. Perėjęs pirmas dvi, turėtum atrakinti tiesiai einantį siužetą ir pabaigą. Jei ji tebebus užrakinta, atkreipk dėmesį į dešinės pusės apatiniam kampe esantį skaičių. Jei jis bus raudonas, tau neleidžia atrakinti pabaigos, nes esi blogas policininkas. Turi pakelti savo reitingą. Kada pamatysi žalią skaičių, tai reikš, kad pabaiga atrakinta.

COUNTDOWN VAMPIRES
Reikia surasti laikrodžio rodykles
Radau du laikrodžius, bet be rodyklių. Norint atidaryti vartus, reikia surasti rodykles ir suvesti laiką. Kur man ieškoti rodyklių?
Eimantas, Kaunas.

Norint gauti rodykles, reikės panaudoti kozirius (Trump). Grįžus pas Siuzi, padėk 4 Trump su 10 Trump ir gausi raudono laikrodžio rodyklę. Padėk 9 Trump su 3 Trump ir gausi mėlyno laikrodžio rodyklę. Grįžęs prie Evil House įėjimo padėk raudoną rodyklę į raudoną laikrodį ir pasirink 2 ir 7. Mėlyną rodyklę panaudok mėlyname laikrodyje ir pasirink 7 ir 5, taip atversi duris.

FINAL FANTASY X
Blitzball varžybos
Niekaip negaliu išmokti Jecht Shot 2 ir Aurochs Spirit. Kaip tai padaryti? Ką duoda Key Item – Mark of Conquest?
Augis, Švenčionys.

Aurochs Spirit ir Jecht Shot 2 yra neišmokstamos – tai atsitiktiniai prizai Blitzball Turnyre. Tidus gali pasinaudoti Jecht Shot 2, kai išmoksta visas tris savo Key Abilities. Atitinkamai Wakka gali pasinaudoti Aurochs Spirit.
Mark of Conquest yra tiesiog apdovanojimas nugalėjus Nemesis.

Išjungti Mini Con perkrovimą:
Autobot štabo meniu spauskite: R1(2), L2, R1(2), L2, Circle(2).

Nepažeidžiamumas:
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: R1, Circle(2), R1, R2, L1(2), L2.

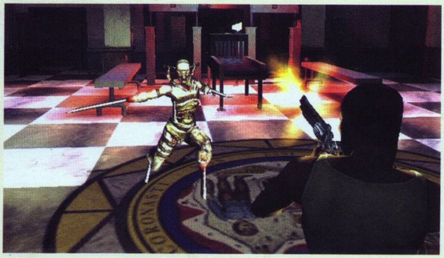
Vieno šūvio nužudymai:
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Square, Circle, Square, Circle, L1(2), L2, L1.

Stealth priešai:
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Left, Right, Left, R1, R2, R1, Right(2).

THE SUFFERING (PS2)

Žaisdami laikykite L1 + R1 + X ir spauskite:

Pilna sveikata: Down(3), R2, Up(2), Down, Up, R2.
Pilnas Xombium butelis: Right(2), Up(2), R2, Left, Right, R2, Right, Up, Right, R2.
Pilna dabartinio ginklo amunicija: Right(2), Down, Up, Left, Right, Left(2), R2.
Pilna tolimojo ginklo amunicija: Left(2), Up, Down, Right, Left, Right(2), R2.
Pilna šratinio šautuvo amunicija: Left(3), Down(3).
Gonzo ginklas: Left, R2(3), Right, Left, Right, Left, Up, R2(3), Down, Up, Down, Up, R2.
Visi daiktai ir ginklai, išskyrus Gonzo ginklą: Down, Up, Down, Left, Right, Left, R2, Up, Left, Down, Right, Up, Right, Down, Left, R2, Down(3), R2(2).
Granatos: Right(3), Left(3).
Molotovo kokteiliai: Down(3), Up(3).
Padidinti negatyvią karmą: Left(2), Down, Up, R2.
Įveikti beprotystę: Right(3), R2, Left(2), Right, Left, R2.
Kruvinas Torque: Up, Down, Left, Right.
Švarus Torque: Down, Up, Right, Left.
Seno filmo režimas: Up, R2, Left, R2, Down, R2, Right, R2.
Psichodelinis režimas: Left(2), R2, Right(2), R2, Up(2), R2, Down(2), R2.
Nauja šeimos nuotrauka: Up Right, Up, Right, Up, Right, R2.
Susilankstčiusi šeimos nuotrauka: Up(2), Right, Up.
Purvina šeimos nuotrauka: Left, Down, Left, Down, Left, Down, R2.
Nusižudyti: Down(4).



WARZONE 2100 (PSONE)

Kodų režimas:
Laikykite Start ant antro pultelio ir galią ant PlayStation. Laikykite mygtuką, kol pasirodys pagrindinis meniu. Tada pagrindiniame meniu, ar kai žaidimas sustabdytas spauskite: L1, R1, R2, L1, Select, Start. Bus atrakintos meniu opcijos antrai ir trečiai kampanijai ir šie kodai.

Ant antrojo pultelio spauskite:
Lygio praleidimas - Select
Dievo režimas (kartu atskleidžia visus slaptus objektus) – Triangle
Nesibaigianti galia – Circle
Visi daiktai – X
Super dalinių jėga – Up
Silpna dalinių jėga – Right
Pabaigtas dabartinis tyrimas – Down
Papildomos struktūros - R1
Papildomi daliniai - R2

DRIVER (PSONE)

Greitai spauskite kodus pagrindiniame meniu.

Nepažeidžiamumas: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Nėra policijos: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
Atbulinio vairo vairavimas: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
Ilgas stabdymas: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
Mini automobiliai: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
Apverstas ekranas: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Apsaugotas: L1,L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
Aukštos atramos: R2, L2, R1, R2, L1, R2, L2, R2, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

COLONY WARS: RED SUN (PSONE)

Kodų režimas:
Eikite į Home Station ir spauskite: R2(2), L2(2), R1(2), Select(2). Įjungsite kodus. Veskite šiuos kodus (svarbu didžiosios-mažosios raidės):

Praleisti misiją – Quickie
Visi laivai - Greyam Beard
Visi ginklai – Armoury
Visi ginklai ant laivo - Big Daddy
Nesibaigiantis korpusas ir skydas – Awrate
Nesibaigianti amunicija - Sly n Devious
Ginklai neperkaista – ROCKWROK
Kosminis laivas ir jėga - Break and Enter
Hub parinkimas - Move House
Išjungti visus kodus - All Cheat Off

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

5 dalis.

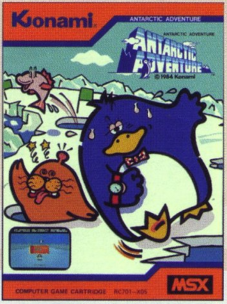
PERVERSMO METAI

1984-85- ieji į video žaidimų istoriją įėjo kaip jos žlugimo ribos ir atgimimo metai. Pirmosios sistemos nebepatenkino žaidėjų poreikių ir nesugebėjo jų sugundyti įsigyti naujus, abejotinos kokybės žaidimus. Tačiau viskas apsivertė „aukštyn kojomis", kai pasirodė konsolė, kuri labai pakeitė požiūrį į žaidimus ir tapo viso modernaus šių dienų žaidimų pasaulio pagrindu. Na, o tarp šių visų perversmų žaidimai ir toliau buvo kuriami, taigi tęsiame apie neramių laikų lenktynių darbus...

1984

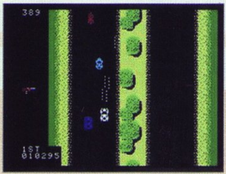
Pradėsime nuo džiugių naujienų – šiais metais pasirodė *NES* ir pirmasis jai skirtas vairavimo žaidimas *F-1 Race*. Tai paprastos lenktynės, kuriose valdote formulę, ir turite per tam tikrą laiką pravažiuoti trasą. Bolidai turi du bėgius, o didžiausias iššūkis — išmokti įveikti vis sudėtingesnius posūkius.

Kitas populiaraus formulės žaidimo tęsinys, *Pitstop II*, pasirodė net keliose platformose vienu metu. Čia viskas vyko daug rimčiau, mat žaidėjui reikėjo nuolat stebėti du langus ir sekti degalų sunaudojimą bei padangų susidėvėjimą. Reikalui esant, buvo galima papildyti kurą ir pasikeisti padangas. Įdomiausia, kad inžinierių komandą taip pat valdė žaidėjas ir nurodydavo, kaip įvykdyti užduotis.



Novatorišką lenktynių žaidimą *ColecoVision* sistemai, *MSX* ir arkadoms „paleido" *Konami*. *Antarctic Adventure* žaidime lenktynės vyko su... pingvinais :). Dviejų tipų pingvinai lakstė įvairiose trasose, šokinėjo per kliūtis ir turėjo kuo greičiau jas įveikti.

Žaidimas tapo vienu kokybiškiausiu *ColecoVision* darbu, pasižymėjusiu gera grafika bei muzika. „Ant" *ColecoVision* šiais metais buvo išleistas ir žymusis *Spy Hunter*, apie kurį pasakojome praėjusiame numeryje.



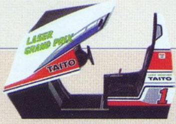
ColecoVision konsolėje pasirodė ir vairavimo žaidimas pagal tuometinį TV serialą *The Dukes of Hazzard*. Generolo Ly vaidmenyje žaidėjai turėjo važinėti po *Hazzard* apylinkes ir gaudyti pagrobtą piktadarį. Žaidimas buvo sukurtas konsolės *Expansion Module #2* išoriniam vairo/pedalų įrenginiui. Savo metu *Dukes of Hazzard* buvo unikalus tuo, kad čia vaizdas buvo rodomas iš vairuotojo kabinos, tačiau nepasižymėjo tokia gera kokybe, kaip kiti tuometiniai tradiciniai lenktynių žaidimai.

Per kelias konsoles „prasisuko" ir auto–kovų žaidimas *Up 'n Down*. Šakotuose zigzaginiuose keliuose žaidėjui reikėjo rinkti vėliavas, balionus ir kitus niekus, už kuriuos buvo gaunami taškai. Tačiau daug daugiau taškų buvo galima uždirbti „užšokus" ant kitų automobilių.

Video žaidimų krizė, rodos, nepaveikė arkadų — čia šiais metais pasirodė gan nemažai įvairių vairavimo žaidimų. Viena ryškiausių figūrų — motociklų lenktynių žaidimas *Excitebike*, kuris vėliau buvo perleistas „ant" *NES* ir buvo labai populiarus Lietuvoje „ant" įvairių piratinių *NES* klonų. Žaidime reikėjo lenktyniauti

su motociklu iš kairės į dešinę penkiose trasose, kuriose buvo pristatyta įvairių rampų. Vaizdas buvo rodomas vos paketu kampu, taip suteikiant pseudo trimatę perspektyvą. Be šio žaidimo tais pačiais metais pasirodė ir eilė kitų motociklų lenktynių. *Kick Rider* žaidime paprastą trasos pravažiavimą paįvairino galimybė nuspirti priešininkus nuo jų motociklų. Taito pagamino moto lenktynes su „tikroviška" perspektyva iš už nugaros — *Kick Start Wheelie King*, taip pat pasirodė futuristinės „motociklų" lenktynės — *Sector Zone*.

Tuo pat metu staigiai išpopuliarėjo ir taip pat greitai išnyko lazerinių diskų arkadiniai žaidimai, sugebėję rodyti aukštos kokybės medžiagą ir atkurti garsą, tačiau pastarieji „geimplėjaus" prasme negalėjo pasiūlyti nieko naujo, o ir lazerinių diskų kaina tuo metu buvo kosminė. Iki lazerinių diskų



arkadų žlugimo metų pabaigoje spėjo pasirodyti keletas lenktynių žaidimų, tokių kaip *GP World*, *Laser Grand Prix*, *Top Gear*.

Iš įprastų arkadų galima išskirti pirmąjį Konami lenktynių žaidimą *Road Fighter*. Žaidimas labai priminė *Spy Hunter*, tačiau buvo šiek tiek prastesnės kokybės ir neturėjo įsimintino garso takelio. Be to, nepaisant pavadinimo, jame jokių kovų nebuvo, tiesiog reikėjo greitai važiuoti. Ko gero, įdomiausias arkadų pasirodymas — lenktynių žaidimas žaismingu pavadinimo *Paperboy*. Čia

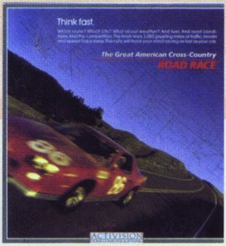
žaidėjams reikėjo vairuoti dviratį ir po miestelį išvežioti laikraščius. Važiuojant tekdavo mėtyti juos į pašto dėžutes ar namų kiemus, ir už taiklius pataikymus buvo skaičiuojami taškai. Taip pat reikėjo vengti piktų žmonių puolimo, arba pačiam juos atakuoti tais pačiais laikraščiais. Smagiausia, kad žaidimas buvo valdomas dviračio vairu.

Taip pat smagus arkadų žaidimukas buvo ir *Mystic Maraton* — fantastiškos elfų bėgimo varžybos, kuriose reikėjo kuo greičiau pralėkti su mažučiu elfu per eilę salų, vengiant įvairių kliūčių.

1985

NES pradeda „įsibėgėti"... Šiais metais pasirodė keletas lenktynių žaidimų naujajai, vis didesnį rinkos gabalą iš konkurentų „atkandančiai", konsolei. Tai perleisti arkadiniai moto žaidimai *Excite Bike* ir *Zippy Race* bei *ColecoVision* žaidimas *Arntarctic Adventure*. Tačiau tikruoju *NES* lenktynių šedevru galima pavadinti *Mach Rider* žaidimą – vieną iš konsolės paleidimo darbų. Žaidas vyko ateityje, 2112 metais, kur jums reikėjo vairuoti ginkluotą motociklą ir apginti Žemę nuo blogio jėgų. Tai buvo greičiausias 8-bitų eros lenktynių žaidimas. Kartu tai buvo labai kovingas darbas, be to, jis buvo praturtintas galimybe kurti savo trasas. Taip pat pasirodė „pakmaniškos" lenktynės labirintuose *Route 16*.

Kitos namų konsolės po truputį, švelniai tariant, „dvėso" ir leido paskutinius savo žaidimus. Kelioms sistemoms ir ankstyviesiems kompiuteriams pasirodė Activision žaidimas labai ilgu pavadinimu *The Great American Cross-Country Road Race*, kuriame tiesiog reikėjo lenktyniauti Amerikos valstijomis. Taip pat primityvus, iš viršaus vaizdą rodantis žaidimas *On-Track Racing*.



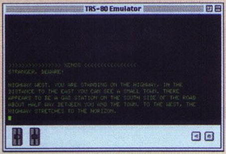
Arkadose šie metai buvo ne tokie turtingi, kaip praėjusieji. Pasirodė keletas vairavimo žanrų žaidimų. Motociklais leido pasivažinėti *Hang On* ir *Hang On Jr.* Čia žaidėjai jau sėdėjo ant „tikro" motociklo ir valdė jį savo kūno pasvirimais. Sportines lenktynes atstovavo *Konami GT* ir *Top Gear 2*. Auto kovų ringe pasirodė *Street Heat* – žaidimas su policininkais – ir iš NES (!) perkeltas *VS. Mach Rider*.

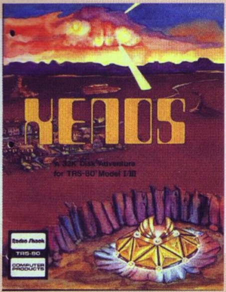
ŽODYNAS RAIDĖS T

Tester
Testuotojas — žmogus, kuriam žaidimų gamintojas moka pinigus už ilgalaikį jo žaidimo peržaidimą ieškant klaidų, tikrinant žaidimo sudėtingumo lygį, kitus „geimplėjaus" elementus.

Texel
Tekseliai — tai taškeliai, iš kurių sudaryti tekstūrų žemėlapiai. Skirtingai nuo pikselių, kurie sudaro standartinius bitų žemėlapius (*bitmaps*), tekselių dydis gali kisti tolstant ar artėjant objektui.

Text Adventure
Tai vieni pirmųjų kompiuterinių žaidimų, atsiradę tada, kai dar nebuvo grafikos. Visi įvykiai, pavyzdžiui, tai, ką žaidėjas „pamatė", atspausdinami teksto pavidalu. Savo veiksmus žaidėjas taip pat įveda žodžiu, pavyzdžiui, parašydamas „eiti kairėn".





Texture Map
Tai speciali bitų žemėlapio rūšis. Žaidimuose tekstūrų žemėlapiai „užvelkami" ant 3D poligonų, tuomet jie padidina realistišką žaidimo išvaizdą. Pavyzdžiui, ant poligoninės sienos uždedamas plytų tekstūros žemėlapis.

Third Party
Tai kompanija, leidžianti žaidimus konsolei, kurios ji negamina. Beveik visos žaidimų leidėjos yra third party kompanijos, leidžiančios žaidimus vienai ar kitai konsolei arba kelioms iš karto.

Third Person
Tai trečiojo asmens vaizdas, pats populiariausias žaidimuose. Veikėją matome iš ekrano šono ar iš už nugaros, ir jis laisvai juda ekrane.

THX
Tai sertifikuotas audio standartas. Apie 1980–uosius Tomlinson Holman's eXperiment arba THX (*Lucasfilm* kompanijos padalinys) nusprendė, kad reikalingas tikslesnis audio atkūrimas, kad garsas skambėtų tikroviškai. THX sertifikatas suteikiamas kokybišką daugiakanalį garsą turintiems kino, video filmams. Ne per seniausiai THX sertifikatas pradėtas teikti ir žaidimams (pirmaja kompanija, gavusia šį standartą, tapo *Electronic Arts*).

Transfer Pak
Tai *Nintendo plug-in* sąsaja tarp *Game Boy* ir *N64* konsolės. Įtaisas jungiamas į standartinę *N64* pultelio jungtį, ir jo dėka galima įsikelti *Game Boy* duomenis į *N64* žaidimą. Pirmasis tokį perkėlimą panaudojo *Pokemon Stadium* žaidimas.

TurboGrafx
Sistema, pakeitusi NEC, devintojo dešimtmečio pabaigoje. Vietoje kartridžų ji naudojo plokščias kortas, turėjo 8 bitų pagrindinį ir 16 bitų grafinį procesorius ir tik vieną pultelio jungtį. Nepaisant keletos naujovių, tokių kaip pirmasis rinkoje CD–ROM įtaisas konsolėms ir puiki handheld konsolės versija, *TurboGrafx* didesnio populiarumo susilaukė tik Japonijoje, iš esmės dėl RPG žaidimų.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

RUGPJŪTIS

06 AMERICA'S TEN MOST WANTED	VEIKSMO
06 CATWOMAN	VEIKSMO
06 LAMBORGHINI FX	LENKTYNĖS
06 POWERDROME	
06 SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	VEIKSMO
27 EYETOY: CHAT	EYETOY
27 GHOST MASTER	STRATEGIJA
27 HEADHUNTER: REDEMPTION	VEIKSMO

RUGSĖJIS

03 COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	VEIKSMO
10 .HACK PART 3: OUTBREAK	RPG
10 BURNOUT 3	LENKTYNĖS
17 CONFLICT: VIETNAM	VEIKSMO
17 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	VEIKSMO
17 MADDEN NFL 2005	SPORTAS
20 STAR WARS: BATTLEFRONT	FPS
24 AIRBORNE TROOPS	VEIKSMO
24 JUICED	LENKTYNĖS
24 NHL 2005	SPORTAS
24 RESIDENT EVIL OUTBREAK	VEIKSMO
24 SHELLSHOCK: NAM '67	VEIKSMO
24 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	SPORTAS
24 VIETNAM: THE TET OFFENSIVE	VEIKSMO

SPALIS

015 FIFA SOCCER 2005	SPORTAS
15 PRO EVOLUTION SOCCER 4	SPORTAS
15 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	SPORTAS
22 CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	VEIKSMO
22 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	VEIKSMO
22 VIEWTIFUL JOE	VEIKSMO
29 ROCKY LEGENDS	SPORTAS
29 UNDER THE SKIN	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

RUGPJŪTIS

27 CRASH NITRO KART PLATINUM
27 THE SIMPSONS PLATINUM

RUGSĖJIS

10 KARAOKE STAGE
17 ADIBOO & THE ENERGY THIEVES
24 MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
24 U MOVE SUPER SPORTS

SPALIS

01 SILENT HILL 4: THE ROOM
08 GRADIUS V
15 LEISURE SUIT LARRY
22 CRASH BANDICOOT UNLIMITED
22 PRO EVOLUTION SOCCER 4
22 RED NINJA
29 FIGHT CLUB

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. NFS: Underground
3. Final Fantasy X - 2
4. GTA: Vice City
5. SSX Tricky
6. Final Fantasy X
7. FIFA 2004
8. Medal of Honor Frontline
9. Final Fantasy VIII
10. Metal Gear Solid
11. Silent Hill
12. NBA Live 2004
13. Soul Calibur 2
14. Soul Reaver: LoK
15. The Lord of the Rings: RotK

Nepamiršk, kad tik tu gali įtakoti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 T4 Prologue Limited Edition
2 Need for Speed Underground
3 Harry Potter Prisoner of Azkaban
4 Hitman: Contracts
5 Medal of Honor: Rising Sun
6 Final Fantasy X-2
7 GTA Double Pack (GTA 3 + Vice City)
8 Prince of Persia The Sands of Time
9 James Bond 007: Nightfire
10 No One Lives Forever

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai.

1 Barbie Explorer
2 Theme Park World Classic
3 One Piece Mansion
4 Rescue Heroes Molten Menace
5 Knockout Kings 2001

PS 2

1 Spider-Man 2
2 DRIV3R
3 Athens 2004
4 Shrek 2
5 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
6 Onimusha 3: Demon Siege
7 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
8 Singstar
9 Red Dead Revolver
10 Tiger Woods PGA Tour 2004

PSone

1 Scooby-Doo And The Cyber Chase
2 The Italian Job
3 Spiderman
4 Dance: UK
5 Mandm's: Shell Shocked
6 Dancing Stage Party Edition
7 Spyro: Year of The Dragon
8 Toy Story 2
9 FIFA 2004
10 The Lion King: Simba's Mighty Adventure

Xbox

1 Spider-Man 2
2 Full Spectrum Warrior
3 DRIV3R
4 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora
5 Shrek 2
6 World Championship Snooker 2004
7 Thief: Deadly Shadows
8 Galleon
9 Red Dead Revolver
10 Shadow Ops: Red Mercury

GameCube

1 Spider-Man 2
2 Mario Golf: Toadstool Tour
3 Shrek 2
4 Pokemon Colosseum
5 Sonic Heroes
6 The Simpsons: Hit And Run
7 Harry Potter - Prisoner of Azkaban
8 Harvest Moon: A Wonderful Life
9 Mario Kart: Double Dash!!
10 Sonic Mega Collection

GBA

1 Sonic Advance 3
2 Shrek 2
3 Super Mario Bros
4 Spider-Man 2
5 Pacman
6 Crash Bandicoot: Fusion
7 Donkey Kong
8 The Legend of Zelda
9 Spyro: Fusion
10 Pokemon Ruby

N-Gage

1 FIFA 2004
2 Sonic N
3 Red Faction
4 The Sims: Bustin' Out
5 Spider-Man 2